感谢您下载并阅读NZLOGIN.COM制作的电子杂志
以下是 2004 年我们将为您提供的电子杂志列表
希望大家在享受阅读乐趣的同时多多支持我们的网站

瑞丽服饰美容
瑞丽可爱先锋
瑞丽伊人风尚
电影世界
电子游戏软件
Hope
当代歌坛
青年文摘
大众汽车玩家
名车志
大众软件
微型计算机
新潮电子

新闻关注 **代工侵权遭起诉** **光荣案例警告大陆制作所!!**

2004 15

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



当期游戏 **攻略**

转生学园幻苍录

钢铁前线Ausf.B

马里奥与大金刚

东京魔人学园 符咒封录

超级机器人大战MX

炼金术士伊莉斯的工作室 永恒玛娜

独家赠品 三种颜色忍 扇子随机一款

电击收藏

异度传说2

售前最终完美预告!

血腥左轮～复仇

◆无双报道

最终幻想 XII

最终幻想 I・II

光明之泪神之星

SPIKEOUT 街头快打

◆科普园地

PS2光驱大揭秘

PS2全型号主机彻底检阅

iQue 神游堂

震撼报道

纸片马里奥

栏目赠品IQUE独家提供

神游明星棋

小神游大海报

骨头先生Mr.Bones

游戏的黄金・SEGASATURN篇 动作游戏史上的不朽经典!!

特别企划・鲜爽三特集

MINIFC购买指南

第二弹十大软件集体放风

幻之软件研究所

难得一见的入古罕品重见天光

游戏业的原创反思

在逆境中挣扎的创新游戏! 怎样才能脱出失败的泥潭?

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元


SONIC TEAM
星际冒险将永无终结!!
COMING SOON

编辑手札

6月份是一个像火辣的太阳一个热热闹闹的月份，高考、奥运圣火，在我们身边发生着一件又一件的大事。就在这些万人瞩目的大事中，一件对某些人来说可能无关痛痒，另一些人又翘首以盼的活动——电软创刊十周年的庆祝活动也已经紧锣密鼓的展开了。我们编辑部全体人员将会全力以赴，呈现给广大读者一台最精彩的庆典！

踩火象

●本期手扎的关键词是：最近。
行货PS2最近看点仿佛越来越大，一些代理商也在加紧跟索尼沟通，希望能够在中国市场上遵循点本土特色的规矩。可是几个月下来，我看到最多的还是中国索尼的麻木与迟钝。在这里想指出一点心得总结，对许多游戏来说，老并非不会受到冷落，FF10这样的反而更吃香，但有些类型的游戏，必须学会跟时间赛跑，否则，是一定会被时间惩罚的。
●最近发现国人素质尚需进一步提高，曾亲眼在地铁见到一个20岁小伙动手打了一个60岁老太。年轻人怎能如此目无尊长，起码的道德难道全被自私吞没了？当然，老太也应自知，首先口出不逊也是不对的。
●最近刚听说，高中同学老阎五一期间在江西婺源游玩时出了车祸，左膝盖被撞，膝关节几乎被“清空”。直到我动笔时，老阎尚未痊愈，而我一想到此事，就心头发紧。特别祷告老阎别留下后遗症，全天下的朋友都要注意安全。
●最近确定，6月上半月，大象最痛恨的动物，是“雄”。

风林



●决定了，和飞月比看谁头发长，虽然现在是她遥遥领先，不过……打算看最后谁会忍不住先去修剪……胜利必然是属于我的，所以，为了不要让大家看到风某过于蓬乱的脑袋，因此，我近期就以漫画形象出现了还是。
●虽然夏天到了，但这并不能成为风某人爽进理发店的理由。
●本期闯家来了点特别的“东西”，不知道会不会受大家欢迎，自己觉得要不就被狠批，要不就是让人泪眼。虽然我自己在制作的时候比较辛苦吧……
●从塑料片中掏出了“格兰帝亚”，饶有兴趣放到机器里从新玩了一遍开场部分，发觉感觉还在，这款游戏仍旧让人回味不已……续作也成为了“越活越抽抽儿”的典型。
●本期《掌机迷》都是大部头的文章和攻略，希望您能实用得过瘾。

北斗

●知道北斗有幸成为电软的编辑后，北斗的朋友，北斗朋友的朋友以及北斗朋友的朋友的朋友都羡慕得不得了。说实话，当初能够通过面试连自己都觉得是做梦一般的不可思议，难怪平常连纪念奖都没得中，原来所有的运气都攒在这儿啦(笑)。在此也希望各位读者能够监督好北斗的工作，大家一起把电软办得更好！
●记得以前广告上经常说到多吃鱼就能让人变得聪明，可是如果这是真理的话，那么我岂不是至少得吃一对鲸鱼？



●本期接手"闲扯游戏BAR"，希望大家踊跃投稿支持！这里未必需要有多么优美华丽的文笔，即使仅仅只是几句对某游戏的感悟和看法都是北斗所欢迎的。
●终于玩到了期盼已久的机战MX，北斗兴奋之余，发现一旁的雪人对本作似乎颇不以为然！要不是看在我打不过他的份上，早就让其雪溅五步了。

飞月



●继《后天》之后，《特洛伊》也终于将登陆各大影院。美女、英雄、战争、爱情，所有卖点元素尽数囊括。尽管它的影评惨不忍睹，但毕竟眼见为实，飞月还是想亲眼去看看这个自小就耳熟能详的故事究竟被拍成了什么样。
●风林居然要和我比头发！要知道偶的头发长速奇快，要是2个月不去理发的话恐怕就无法出门了。看来惟一获胜的办法就是去找条龙须封印了……（想知道风秃子是怎么变得长发飘飘吗？呵呵^-^）
●爆炎觉醒！希罗最高！可为什么新作会变成动作游戏啊？这让我情何以勘！怀念初代无语苦闷中-_-#

PERFECT

●最近总盘算给新闻眼来个大改版，但是一时又想不出什么好点子……不知道下期的时候我能不能灵感爆发，给大家带来点翻天覆地的变化，毕竟这个栏目已经沉淀了太多的业界辛酸，也是该做个了结，重新开始。
●终于看了“后天”，影片夸张地描绘了新冰河时代对于人类的洗礼，情节没什么新意，但是效果却震撼人心，自己走出电影院的时候顿感如释重负，对于晚上的加班也毫无怨言了……
●游戏、电影、足球……突然发觉自己只能在这些事情上找到刺激，似乎很不够啊，这杂志完稿后一定要和老朋友聚聚，看看自己是不是真的超凡脱俗了！
●昨夜莫名其妙地梦到了彩火、小沛和飞月，不知道前两个家伙与飞月MM有什么联系，也许是熬夜陪朋友看“发条橙”让我郁闷得思维混乱了吧！

宇部

●高温已经持续6天了，每天都在36度左右，而且据说未来几天降温的可能性也不大……虽说每天晚饭都有冰啤相伴，可逐渐隆起的小肚子却让俺发愁。怀念过冬季的感觉。



●欧洲杯开赛在即，又要熬夜看直播了。相比WORLD CUP，还是更偏爱EUROPE的盛宴，“欧洲无弱旅”嘛。
●最近又迷上了年仅25岁的木吉他演奏家Andy Mckee的音乐，其高超的点弦、完美的拍击技巧，绝对让人无法相信是一把琴所能表现出的效果。不过宇部之前的努力也没有白费，同学所在的音乐出版公司已经邀请咱做其下一届北京乐器展的暖场嘉宾了。haha，要出名啦……

小沛

●有道是“常换常新”！这回读者们可以深刻地了解这句话的意思了！我和北斗在这期互换了栏目，别提我们俩有多别扭了，虽说我们都是编辑，但是“隔行如隔山”这句话可是万年通用的，加上这段时间小沛太忙，所以这期的“新作情报”有些粗糙，还请各位原谅！
●小沛的信箱终于是硕果累累了！看着读者们的来信我非常的高兴，因此我决定……今晚一定要把信看完！
●女朋友的生日又到了！哎！上次刚为了我的生日而花得“举家食粥酒常赊”，估计这次为了礼物又要“三月不知肉味”了！
对了，今天是高考的日子，祝考生们金榜题名！



本期封面：转生学园幻苍录

GAME INDEX

PS2

神之星……12
实况足球 胜利十一人8……16
FINAL FANTASY XII……18
光明之泪……22
超级机器人大战MX……62
炼金术士伊莉斯的工作室 永恒玛娜……70
转生学园幻苍录……74
钢铁前线Ausf.B……78
实况足球 胜利十一人7 国际版……96
奇幻仙境……116
烈火之炎……117
100发子弹……117
兔子王……117
火影忍者2……117
星球大战 前线……118
SHELLSHOCK：NAM '67……118

GC

闪电轰鸣车……116
兔子王……117
牧场物语 美妙人生女孩版……119

XBOX

星球大战 前线……118
FARCRY……118

GBA

FINAL FANTASY1 · 2A……23
超级马里奥兄弟……24
摇龙……25
气球岛……25
拆屋工……25
马里奥医生……26
叮当……26
高桥名人的冒险岛……26
魔界村……27
兵蜂……27
大盗伍佑卫门……27
马里奥与大金刚……38
东京魔人学园 符咒封录……42
守护英雄ADVANCE……116
续 我们的太阳 太阳少年加艾……116

IQUE

纸片马里奥……98

AC

太鼓达人……8
格斗之王 NEOWAVE……119

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920（010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

VOL.138 2004/15

次世代传媒 VGAME.CN

新闻聚焦

TFLO开发终止，微软梦断"真梦生活"！……6
代工侵权遭起诉，光荣案例警告大陆制作所！……7

特别策划

游戏业的原创反思……28
在逆境总挣扎的创新游戏 怎样才能脱出失败的泥潭
幻之软件研究所……90
难得一见的入古罕品重见天光 全面检阅夭折游戏

攻略人行道

超级机器人大战MX……62
家用机最新机战全攻略 全隐藏要素滴水不漏彻底检阅
炼金术士伊莉斯的工作室 永恒玛娜……70
精华研究一期给足最重点要素一揽子攻略
转生学园幻苍录……74
钢铁前线Ausf.B……78

游戏的黄金 骨头先生……50

无双报道

神之星……12
实况足球 胜利十一人8……16
最终幻想 XII……18
光明之泪……22
最终幻想1 · 2A……23
FCMINI第二弹购买指南……24

游戏研究所

马里奥与大金刚……38
东京魔人学园 符咒封录……42

科普园地

PS2光驱大揭密……82
PS2全型号主机彻底检阅……84
3DCG的制作过程（五）……86
用GBA看PPT、游戏业界小词典……87
游戏业界小词典……87

其它栏目

编辑手札……2
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……10
编辑点评……35
人间五十年……48
RPG幻想事典……49
闯关族的家……56
大墙画廊……61
秘技天地……94
足球学堂……96
神游堂……98
女性游戏花园……100
三栖下午茶……102
游戏宠物……104
日文地狱……105
市场风标……106
闲扯游戏BAR……108
新作发售表……112
龙哥热线……114
游戏新作情报……116
记事BOX……120



电击收藏 VOL.35

■ 异度传说2 售前最终完美预告！
■ 血腥 左轮～复仇

特报 任天堂新主机革命上阵!!

6月9日，任天堂在大坂召开战略发表会，社长岩田聪向全世界宣布：任天堂新一代家用主机的开发外号为“革命”(REVOLUTION)，并且做出了新主机将于明年E3展正式发表的坚定承诺。“该主机不再是传统游戏机性能强化的延续，其开发理念与众不同。”岩田聪如是说道。


↑FC，1983年7月15日发售，价格14800日元。


↑SFC，1990年11月21日发售，价格25000日元。



↑N64，1996年6月23日发售，价格25000日元。


↑NGC，2001年9月14日发售，价格25000日元。

革命性的新主机?

不知道是不是受了The Matrix的影响，近几年来Reloaded和Revolution成了两个时髦的单词，仿佛一旦加了它们就沾上IT梦幻般的仙气，甚至就连一向以特立独行而自居的任天堂也不能免俗。

6月9日，在任天堂的新产品发表会上，任天堂的幕前老大岩田聪正式宣布了任氏新主机Revolution的存在，并且表示，这台革命性的主机将在明年E3上初露头角。

Revolution，革命，一个颇让人玩味的名字。

The Matrix的革命创立了人与机器共存的全新概念，而任天堂的新主机恐怕并不单单是要以“共存”这种和气生财的方式为奋斗的最终目标——尽管岩田表示新主机必然会与NGC“共存”。

它究竟要革谁的命?恐怕所有的人都能看出，它的目标显然就是这几年如日中天的索尼和飞速崛起的微软。从任氏的角度来看，尽管PS系和Xbox系主机出道未久就把山内家的王朝挤到了业界偏僻的角落，但小辈就是小辈，无论在怎样的场合之下，任天堂仍然始终努力维持着自己长辈的尊严。



从山内爷爷的角度来看，无论PS或是Xbox，都只是任天堂FC的一个衍化或者变种而已，其本质并没有任何变化。而到了今天，FC的这条发展枝已经基本走到了尽头，所以，任天堂将要再次建立一个全新的物种。

这大概就是Revolution的真正含义。

从玩法到玩法

任天堂以将棋和扑克牌起家，而这两种道具恰恰是最注重所谓“玩法”的东西。实际上，比较起提供怎样的娱乐内容，任天堂更注重研究的，是提供怎样的娱乐方式，至于内容倒是在其次。

现在被全世界玩家视为自然规则的家用游戏玩法，正是由任天堂FC所创立的。确实如山内老爷爷所想的那样：不管你是在看DVD般画质的过场动画，还是听着对应DTS的震撼音效，你还是得双手捧着一个手柄，面对电视屏幕傻坐着。这种玩法，与20年前毫无二致，而继续在这种玩法上拼斗，似乎也已经走进了一个误区：游戏还能怎样发展?还有怎样的发展?除了画面越来越靓、音效越来越好以外，游戏真的是越来越好玩了么?还是越来越无聊?这些疑问，存在于玩家心中，也同样存在于那些游戏开发厂商的心里。敏感的人已经能够发现，游戏的道路在这种玩法之下越来越狭窄，虽然它的外在表现越来越夸张。

游戏确实需要一场革命，问题是：谁有资格来担当这场革命的领导人?

NDS的出现实际上是一个信号，一个任天堂决心建立一种全新玩法的信号。而在此之前，任氏也曾借助32位元的主机Virtua Boy做过一次并不成功的尝试。不过，无论是VB还是NDS，都不能算是彻底的改革。他们虽然有着部分新颖的玩法，却仍然必须基准于目前的系统之上，它们只能算是任天堂探索性的前几步。

而惟有Revolution，是任天堂从玩法到玩法的真正飞跃。

玩的分歧

任天堂对于玩的理解，显然与索尼或者微软有着本质的区别。实际上，后两者对研究游戏本身的秘密并没有太多兴趣，它们所需要做的只有一件事：创立流行并让受众趋之若鹜。其实，索尼和微软的竞争重点不在游戏而在于系统，从Windows的成功可以简单推论，系统的推广需要借助硬件的普及，这两家之所以在硬件推广上不惜工本并且打得天昏地暗，惟一目的就是希望能够达成硬件垄断从而达成操作系统的最终统一。在这个意义上来看，游戏变成了他们推广硬件的一种手段，而为了让更多的普通人能够接受，追求越来越时髦的设计和越来越多的功能成为了他们不约而同的选择。

换而言之，游戏的好玩与否并不是微软和索尼追求的目标，如果卖赤豆棒冰可以增加硬件销量的话，那么他们一定会广泛宣传自己的冷饮技术，而不是游戏。

这也是一向成为任天堂所诟病的理由。

事实上，任天堂确实可以算是目前为数不多仍然健在的注重游戏本质的公司，而且就目前的经济收益来看，活的还算不错。不过，任天堂在32位元主机之后的市场失利是必然的，因为在这20年来，FC发展出的这一套东西无论从技术上还是市场上都已经为人所熟悉并吃透，在巨无霸企业进驻之后自然会失去立足的根本。像任天堂这样的公司，是只能通过创新而不是技术才能生存并发展下去的，它必须要以己之长搏对手之弱，才能获得新的转机。

也许，任天堂是这场革命领导人的惟一之选，但是它究竟能够给人们带来怎样的革命，或者说，这场革命是否能为群众所接受，现在仍然是一个谜。我们相信任天堂创新的能力，但同时也明白这世界的多样与善变。正如很多人都崇拜沃卓斯基兄弟的创意天才，却仍然对the Matix Revolution大摇其头一样，任天堂的才情与游戏革命的胜利之间，并不一定是等号。

革命最终取决于人民。　　文/王俊生

【任天堂公司概况】经营项目：家用娱乐机、纸牌、骨牌、及其他娱乐用品的开发与贩卖；创业时间：明治22年9月23日(1889年)；设立时间：昭和22年11月20日(1947年)；注册资本金：10,065,400,000日元；法人代表：社长岩田聪。

特报 SCOOP 小神游Game Boy Advance全国陆续上市

本刊讯　小神游Game Boy Advance已于6月上旬陆续在全国上市，首先城市包括上海、广州、成都三地，目前各方面情况良好，进程有条不紊。据来自流通商的消息表明，小神游的官方定价为698元人民币，但是由于主机在店头采取开发价格的策略，实际售价往往只有570～600元，而经销商和消费者纷纷也对神游此举表示欢迎。



↑神游俱乐部VIP卡正面实样。

本刊于上期刊登的小神游神秘包装也终于揭晓谜底——被命名为“小神游Game Boy Advance铂金版”的全套配置包括：小神游GBA主机、《超级马力欧2》游戏卡、VIP会员卡等。值得注意的是，铂金版小神游套装内含的“神游俱乐部VIP会员卡”，这意味着国内的小神游玩家将享受到相当于欧美发达国家水准的增值服务。据本刊了解到的情况，VIP会员将可以免费借用GBA游戏，相信为买游戏卡掏空了腰包的朋友会很高兴听到这个消息。而VIP会员还将获得回家试玩神游机的机会，并且可以在购买神游机的时候获得免费赠送的神游游戏。不过该活动的启动时间与启动地点目前尚不清楚。

另：神游公司至今未发表关于小神游GBA与传统GBA的硬件区别，但从神游公司官方新闻稿中某些耐人寻味的文字看，详细情况有待本刊的进一步了解。（本刊自本期开始推出与神游公司合作的新栏目“神游堂”，其中将涉及神游机与小神游的最新动向，有丰厚礼品馈赠，敬请读者留意。）



↑令人垂涎的铂金版小神游GBA套装。

特报 SCOOP XBOX+PC计划露出端倪 分析家称其不是XB后续主机

本刊美国专讯　微软将把他们丰富的PC软件资源完全融入到新一代XBOX主机上，这是美国有线电视新闻网在最近透露的消息。

根据CNN新闻网专栏作者Chris Morris的报道，微软正在秘密研制一种可以同时兼容XBOX游戏与PC游戏的新主机——“XBOX NEXT PC”。而位于加州的B／R／S集团已经开始替微软调查消费者对于XBOX NEXT PC的接受程度。至于主机价格，Chris Morris称将是不菲的599美元，相当于XBOX主机的4倍！

虽然在Chris Morris的报道中把“XBOX NEXT PC”称为“下一代XBOX”，但是业界认为，XBOX NEXT PC充其量只是XBOX向XBOX2的过渡产品，或者是微软效仿PSX在高端领域中的一种常识，总之XBOX NEXT PC不会等于XBOX2。

对于“秘密”的突然揭出，微软方面显得非常平静。他们面对记者关于“XBOX NEXT PC是否存在”的询问不置可否，但按照逻辑分析这是有可能的。微软早先时候曾宣布将进一步挖掘自己PC领域的雄厚资源，如今XBOX NEXT PC计划又浮出水面，其意图霸占家用娱乐市场的野心昭然若揭。

Microsoft®

软件 SOFTWARE 南梦宫使用新基板开发《铁拳5》 制作人称画面魅力将是4代的1.5倍

本刊讯　期待已久的、关节技汇演的杰作《铁拳5》将呈现出1.5倍于TK4的画面魅力，而NAMCO实现这一进化的寄托就是新基板“System-258”。

与许多人事先估计的不同，《铁拳5》将摒弃传统的System-246基板，转而使用性能更加优异的新机板System 258开发。System 258是System-246的改进型号，虽然基本规格与System-246相似，但是绘图内存更大，对应游戏的贴图质感和光源效果都将得到显著提高。



↑这样的决斗场面是画面魅力的最佳体现。

《铁拳5》预计在今年内率先推出街机版，2005年移植给PS2。NAMCO制作人承诺，他们对于游戏品质的苛求不会有一丝怠慢。毫无疑问，画面和操作仍将是《铁拳5》最有魅力的部分。

事件 EVENT 索尼忍痛终结PDA欧美计划 CLIE意欲淡出，PSP孤注一掷

本刊综合消息　索尼今天宣布，他们将终止PDA主机“CLIE”在欧美地区的贩卖，今后只保留在日本本土的销售。鉴于CLIE在市场上所呈现出的疲态，索尼做出这样的决策也在情理之中。

CLIE于2000年8月发售，由于其采用了当时流行的Palm操作系统，加上索尼灵活的营销策略，CLIE很快就在全球范围内走红，不过好景不长，随着DELL等厂商介入PDA市场，CLIE很快被打入冷宫。据IDC发布的统计数据，CLIE在今年第一季的销量比去年同期下滑了12%，仅卖出了220万部。



↑索尼推出的CLIE系列主机。

“我们对公司的全球PDA战略进行了重新评估，显然，适时地减少CLIE的出货量是相当必要的”，索尼方面的发言人说道，“放弃CLIE的欧美市场并不意味着索尼在便携市场的落败，相反我们将在便携娱乐领域投入前所未有的巨大力度。”

鉴于索尼的官方发言，终止CLIE北美销售也被视为索尼为PSP主机提前铺路的一种切实举动。

访谈 TALKING 索尼高层反驳“PS2极限”说法 主机中东风靡显示非凡潜力

本刊综合消息　微软在美国市场上开始了他的反击，以《越野挑战赛2》为主要代表的软件吸引了众多目光，魔盒的硬件销量也因此反超越PS2。一时间，许多媒体都不约而同地使用“强弩之末”一词来形容PS2的处境。



↑索尼称，即使是PS3发售，PS2的寿命也将再维持4至5个年头。

不过，SCEE总裁戴威・里维斯(David Reeves)很快便驳斥了这种说法，称PS2远没有达到市场极限。戴威表示，虽然索尼在E3上宣布了PS2降价的消息，但是并不包括欧洲、中东等PAL制地区。目前PS2在这些地区的普及量为2250万台，预计到2008年的时候，东欧及中东地区的PS2销量就将达到4500万台。根据第三方的数据显示，PS2目前在英国的周间销量为1200台，但是在伊朗却有每周5000台的佳绩，黎巴嫩也有每周2000台。所以完成4500万台的目标并非不可实现。

更令人吃惊的是，索尼及其盟友还打算以下调网络收费来吸引玩家投入到PS2的网络游戏中，束缚玩家的最后一个绳索已经渐渐松动，可想而知这将给PS2的网络事业带来巨大的飞跃。

对于外界传言的PSP主机可能出货不足的消息，戴威・里维斯同样予以了否认。他表示这种说法只是杞人忧天，并承诺“PSP必将竭尽所能地满足每一位玩家的需要”。以索尼的实力和能力而言，PSP达成第一年出货1100万台的目标看来并没有太大的问题。

软件 SOFTWARE TFLO开发终止，微软梦断"真梦生活"

本刊综合消息　微软希望用网络游戏占领日本市场的梦想终于破灭，此前被业界与玩家寄予厚望的网络RPG《真梦生活在线》的开发工作已经无奈地宣布终结。

《真梦生活在线》(True Fantasy Live Online，简称TFLO）是微软专门为日本及亚洲玩家开发的多人参加型网络RPG（MMORPG），号称拥有比FF11更加广阔的游戏版图，对于微软开拓日本市场意义重大。该作于2002年初发表，由开发《暗云》、《黑暗编年史》等游戏而名噪一时的LEVEL－5授权制作。游戏的发售日最初定在2003年秋，但是此后多次延期，直到今年5月，微软还信誓旦旦地保证：TFLO将肯定会在今年冬天与玩家见面。



↑LEVEL－5社长日野晃博，图为去年7月他在XB新作发布会上向来宾介绍TFLO开发状况的瞬间。



←曾受到玩家顶礼膜拜的大作在毫无先兆的情况下无疾而终，其背后的原由难免令人浮想联翩。

然而令人意想不到的是，微软在6月2日上午突然宣布了取消《真梦生活在线》开发工作的消息。一时间，不仅业界感到震惊，期待已久的玩家更是大失所望。

对于终止TFLO开发的原因，XBOX日本事业部部长丸山嘉浩与LEVEL－5社长日野晃博在联合声明中表示："由于《真梦生活在线》的开发进度严重拖后，游戏的品质难免大打折扣，为此微软只能忍痛割爱，终结TFLO计划。"而美国微软的发言人也表示，"取消TFLO计划是一个艰难的决定，但同时也是权衡利弊的明智之举。网络RPG的竞争愈发激烈，如果无法保证游戏的高超素质，倒不如放弃尝试。"

不过业界内部也有另一种不同的说法，据《朝日新闻》提供的小道消息，终止TFLO计划的真正原因是微软与LEVEL－5的合作遇到了麻烦。由于LEVEL－5与索尼的合作项目越来越多，微软已经不放心将如此重头的节目交给一个与竞争对手关系暧昧的厂商。据说自去年秋天以后，微软开始逐渐缩减对于LEVEL－5的经费支持，而LEVEL－5也感到力不从心，并逐渐把公司的开发骨干转入了PS2版DQ8的开发小组。

无论如何，微软对于TFLO的退却，对其自身和LEVEL－5而言都意味着巨大的损失。由于TFLO是倾注心血之作，现在放弃已为时过晚。不仅开发费用无法得到回报，微软在玩家心中的美誉度也将不可避免地受到影响。



↑洋溢着灿烂笑容的"真梦生活"的角色原画，同时也是微软与LEVEL在初期对于合作意想的真实写照。终止一项历时18个月的开发计划，相信是双方都不愿看到的结果。

在TFLO计划宣布终结以后，许多狂热的XBOX支持者自发地在互联网上展开了"拯救TFLO"的签名请愿活动，希望促成微软延续与LEVEL－5合作，直到TFLO正式面市。截止到6月6日，已有900名玩家参加了签名，但是微软却尚未作出任何反应。看来玩家的愿望将注定成为泡影。

软件 SOFTWARE 任天堂四大名作系列销量比拼 马里奥外表憨厚实为敛金高手

本刊日本专讯　上个月刚刚悲哀地宣布了财年获利锐减的任天堂，最近公布了其四大畅销系列的销量统计，似乎在向人们暗示帝国的根基并没有动摇。

数据显示，"马里奥兄弟"是山内企业乃至整个游戏产业最畅销的系列游戏，至今一共推出过19部作品，累计销量高达1亿7000万套。而在1996年由田娲智创造的"口袋妖怪"则后来居上，销量远超师兄"塞尔达"和"大金刚"，达到9100万套，是任天堂近年来获利的重要来源。



←入驻好莱坞名人堂的腊像马里奥。

任天堂历年名作累计销售统计

游戏名称	对应平台		销售累计数
超级马里奥系列	掌机	9款	5400万套
	家用机	10款	1亿2000万套
	合计		1亿7000万套
塞尔达传说系列	掌机	5款	1200万套
	家用机	7款	13000万套
	合计		4200万套
大金刚系列	掌机	7款	1500万套
	家用机	10款	2800万套
	合计		4300万套
口袋妖怪系列	掌机	11款	9100万套

事件 EVENT 里见治荣升日本娱乐工业协会会长 业界担心博彩大亨改变街机未来

本刊日本专讯　日本娱乐机器工业协会（简称：JAMMA）最近宣布了高层人事变动：SAMMY社长里见治将取代TECMO会长柿原彬人担任新会长，总商社长木村雅三留任副会长，原副会长NAMCO常务橘正裕、SEGA专务永井明将退任，转由NAMCO董事石川祝男接替。新的管理层将担负起重振街机业的重任。

然而令人担忧的是，随着SAMMY整合SEGA，日本街机业的"SAMMY味道"已经越来越浓，习惯了靠柏青哥大肆敛财的SAMMY势必对街机业的整体运营带来一些微妙的转化。分析家表示，街机业今后的发展也许会有违于"通过娱乐服务社会"的初衷。

访谈 TALKING MGS有邦德女郎！GT4是PS2绝唱！！ 小岛秀夫与山内一典谈新作开发情况

本刊日本专讯　最近，日本业界的两位著名制作人小岛秀夫和山内一典不约而同地透露了各自新作的开发情况。

小岛秀夫表示PSP版《合金装备Acid》将不再是一款"纯"动作游戏，考虑到手掌机的特点，游戏会加入更多的战略要素，而PS2版MGS3的开发工作已经接近尾声，游戏中将出现一位类似邦德女郎的女间谍，她与斯内克之间会发生一些浪漫的事情。

"GT生父"山内一典则表示，《GT赛车4》是该系列在PS2主机上的最后一作，游戏赛道两旁的观众将完全实现3D化，新增加的"照相模式"还将对应USB打印机的照片输出功能；至于在E3上公开的《GT赛车 Portable》，山内称该游戏绝不是简单的移植，PSP版"GT赛车"势必让人瞠目结舌。

代工侵权遭起诉，光荣案例警告大陆制作所！

本刊讯　日本光荣公司近日与著名战略游戏制作商System Soft达成和解，光荣撤回对该公司侵权的起诉，而System Soft在支付了一大笔赔偿金的同时，还要收回所有已发售的作品，并在自己的官方网站www.ss-aplpha.jp上连续一个月刊登道歉公告。

该事件的起因源自于System Soft最新的作品“三国志英雄传”（Gold Edition以后版本除外），在这个游戏中所涉及到的部分三国人物肖像，与光荣作品《三国志VII》中的相关人物极为相似（见附图），光荣公司在发现这一问题后向东京地方法院以侵害著作权和著作人格权的理由提起了诉讼。



↑以上图片为两张一组。左侧为KOEI“三国志7”的角色，右侧为System Soft“三国志英雄传”中的角色，两者间的相似之处显而易见。

值得注意的是，《三国志英雄传》的美工部分是外包给中国制作所北京空间互动科技有限公司来完成的，也就是说，正是由于国内少数制作所长期以来对其它作品著作权的藐视，才造成了这次对日本业界影响极大的侵权事件。这其中System Soft固然必须负有监管检察不力的责任，但国内制作商和开发人员这种“习惯性”的“拿来”，是酿成大祸的主要原因。

近几年来，随着国内游戏行业的发展和变化，以代加工为主要生产手段的独立制作所也越来越多。由于成本低廉并且质量有一定保证，日美游戏大厂逐渐对这些制作所表示青睐。然而三国志侵权事件无疑给这些制作所敲响了一记警钟：在游戏制作行业里走盗版道路，无疑是饮鸩止渴。类似事件只要再发生一次，必然将会严重影响国内代工行业的进一步发展。加强就业人员的法律意识教育，已经刻不容缓，而这些制作所的管理层，也必须对此有一个清醒的认识。

北京空间互动科技有限公司正式成立于2003年，曾代理发行过包括“PanKiller”、“寂静岭3”、“幻想水浒传2”等作品在内的PC大作，去年在代理发行“合金装备”PC版时，曾因管理不善发生将部分汽车广告DVD混入游戏碟中的事件，并公开致歉赔偿。

里见治炮轰世嘉高层昏庸无能 SAMMY入驻世嘉老臣面临清洗

本刊日本专讯　最近，现任Sammy社长、未来SEGASammy公司社长里见治发表了一份英文通稿，就新公司的发展构想阐述了自己的看法。



↑“柏青哥教父”里见治。

根据里见治的发言，Sammy将拥有该控股公司的主要管理权，在新公司管理层的5个主要职位中Sammy将占据3个，其中包括公司的最高执行官。“世嘉连续多年赤字，归根结底是管理层的失职，”里见治措辞严厉地说道，“如果让这些人继续掌权的话，那么一切都会变得更糟！”显然，世嘉老臣在Sammy入主后的日子不会好过，而此前发布的关于佐藤秀树、永井明等世嘉高层卸任的消息就不难理解了。

里见治亦表示，SEGA与Sammy的“相乘效果”会非常明显。双方合并之后，总销售额将超越KONAMI，成为仅次于任天堂的日本第二大游戏开发商，其一言一行都将对业界产生重大而深远的影响，同时也将进一步促进Sammy在日本以外地区知名度的提高。



↑合并公司「SEGA－SAMMY HOLDINGS」的新标志。

然而业界却有另一种完全不同的意见，鉴于SEGA在业界的号召力每况愈下，加上两家公司所截然不同的行事方针，这次合并对于Sammy而言同样意味着巨大挑战。

“胜利十一人”不惧赛事频繁 科乐美证实WE8预定8月推出

本刊日本专讯　来自KONAMI官方主页的消息，WE系列最新作《胜利十一人8》的发售日已经定在8月5日，价格7329日元，使用DVD媒体。游戏仍将使用巴西足球名宿、现任日本国家队主教练济科任代言人。“胜利十一人”系列自1995年发售以来，全球范围的总出货量为1560万套，是KONAMI在家用机领域最赚钱的游戏系列，已连续3年日本销量破百万。



↑球衣上的褶皱也是变革点之一。

根据本刊搜集到的情报，《胜利十一人8》将具备如下特征：1.俱乐部队将由原来的64支增加到138队，其中有部分球员实名登场；2.国家队、俱乐部队、隐藏球队的数量总和将超过200支，达到系列最高；3.俱乐部育成模式中加入了球员衰老概念，球员能力值不再一成不变；4.增加了两人配合的战术任意球；5.增加了新的长传方式，可以更加细腻地反映玩家的操作；6.增加了全新的转身假动作以及控球动作；7.在OPTION中可以看到最新的足球规则及帮助说明；8.游戏中按PAUSE键即可查看按键操作说明；9.裁判将一直出现在比赛中；10.可以编辑联盟及各项赛事的名称。

街机基板借鉴PC技术 TAITO“TypeX”期待他社加盟

本刊日本专讯　日本老牌厂商TAITO最近公布了他们与东芝PC System共同开发的新型街机基板“Type X”。令人吃惊的是，这种3D基板的内部构架竟然与家用PC如出一辙，并使用Windows XP作为操作系统。TAITO方面对此的解释是：基板的PC化是开发人员经过反复考虑才做出的决定，这种革新的优势在于可以最大限度地减少开发难度，软件商不必面对陌生的开发环境，只要熟悉微软的DirectX系统就可以为Type X制作游戏，而开发成本也将因此缩减10%至15%！

Type X内置2.5GHz的赛扬处理器，Intel I865G 芯片组，显卡则是ATI Radeon 9200SE，游戏将以硬盘的方式提供，并以USB加密锁来防止非法拷贝。



↑用Type X与录像带进行体积比较的画面。

TAITO 预计今年10月推出首款对应Type X的街机游戏，年内一共发售5～7款游戏，基板的销售目标为2万套。TAITO希望其他街机厂商都能尝试以Type X开发游戏，并乐观地估计Type X同样会在海外市场大有作为。

EA花心，PSP、NDS两不得罪 任天堂新主机迎来美国拍档

本刊综合消息　据欧洲方面的消息称，任天堂新主机DS将非常幸运地得到来自EA的协助。先前曾宣布全力支持索尼PSP的EA也不会拒绝来自NDS的诱惑。

对于任天堂的新主机，EA已经至少签订了5款运动游戏的移植计划。这一消息在过去的时间里不断被一些媒体所报道，但一直没有得到证实。而此次的消息则是由EA高层亲口透露的。

EA最高执行官Larry Probst近日表示：“NDS的主要消费对象是18岁以下的玩家，PSP则把18岁以上的成年人作为消费重心。尽管EA更加看好PSP，但是也会兼顾任天堂的NDS，并会根据其特点开发全新的游戏。”（预计这些作品将最迟在明年年初与玩家见面。）

对于NDS的发售时间，此前曾有流通渠道的消息说是11月26日，业界也普遍认为这种说法的可信度较高，NDS延期到明年发售的可能性极小，因为很难想象任天堂会留下宝贵的圣诞商机而无动于衷。

首支电子竞技国家队在沈阳诞生

本刊讯　2004年6月11日到6月13日，“2004中国电子竞技国家队选拔赛”在沈阳隆重举行，此次比赛将产生第一支电子竞技国家队，由《反恐精英》、《魔兽争霸》、《FIFA足球2004》与《星际争霸》四个项目的28名选手组成。本次选拔赛，由中华全国体育总会主办，辽宁电视台、华奥星空（北京）信息技术公司、北京华奥星空科技发展公司与辽宁省体育总会共同承办，是迄今为止中国规模最大、规格最高的电子竞技赛事。

根据赛事安排，中国第一支电子竞技国家队将于6月13日在辽宁电视台的共享大厅成立。国家体育总局局长助理、中华全国体育总会副主席、CEG组委会执行主任何慧娴女士将亲自到场为国家队成员颁发证书，国家体育总局相关领导、辽宁省体育局领导和辽宁电视台的领导也将出席仪式。而随着首支电子竞技国家队的诞生，中韩国际电子竞技对抗赛的新闻发布会也将在辽宁电视台共享大厅内举行。

自2003年11月国家体育总局正式批准电子竞技为我国正式开展的第99个体育项目以来，成为职业选手，代表国家参加国际比赛，一直是电子竞技运动爱好者的追求目标。中国体育市场经过多年的发展，很多体育项目都进行了职业化改革，运动员的收入水平和专业化水平都有显著的变化，整体运动水平也得到了很大的提高，相信首届电子竞技国家队的成立能够加速电子竞技运动的职业化进程，在改善电子竞技选手收入水平的同时，也必将推动中国电子竞技运动的全面正规健康发展。

南梦宫生日宴会邀请日本首相 中村雅哉谈及创业往事感慨万千

本刊东京专讯　6月1日，NAMCO在东京市内某酒店举行了盛大的庆祝活动，以纪念公司成立50周年。NAMCO创始人、现年78岁的中村雅哉以及现任社长高木九四郎等公司高层全部列席，前任日本首相森喜郎和SCE最高执行官久多良木健也将作为特邀佳宾到场助兴。


↑前任日本首相森喜郎以中村好友的身份出席酒会。

森喜郎在大会上表示：他与中村雅哉是多年的好友，他在任职期间所大力倡导的IT革命理念就是受到了中村的影响。而作为NAMCO强力盟友的久多良木健则表示：PS主机出货1亿台的成就离不开“山脊赛车”等游戏的鼎力相助”。任天堂和微软方面虽然没有派遣代表参加大会，但是也纷纷发来贺电庆祝NAMCO的50寿辰。

令人颇为感慨的是，大会还展示了60年代NAMCO在松屋横滨店（现在横浜松坂屋）顶楼设置的一次收费5日元的木马玩具，而当中村会长谈到当年带领3名社员的创业往事时，整个酒会的气氛也达到了最高潮。


↑创业时期造型简陋的玩具木马，在今天看来却显得弥足珍贵。

据《日本经济新闻》的报道，NAMCO打算在本财年中推出7大著名系列的最新作，除了此前已经发表的《铁拳5》与《复活传说》以外，久副盛名的“山脊赛车”也将推出新作。

本年度E3展获奖游戏公开 动作射击等美版游戏唱主角

本刊美国专讯　按照惯例，在E3落幕后的6月8日，大会主办方公布了“Game Critics Awards：Best of E3 2004”的获奖游戏名单，该奖项是由美国各大媒体的35位游戏资深人士投票评出的。由于评委全部来自美国，因此许多奖项的归属或许让我国玩家感到不可思议，其中最令人大跌眼镜是XBOX的《翡翠帝国》竟然折桂“最佳RPG”，位列日本《FAMI通》期待榜首的FF12却颗粒无收，看来美国人对于传统日式游戏的理解确实与我们存在天壤之别。

任天堂历年名作累计销售统计

奖　项	对应主机	获奖主机或游戏名称	开发商
最佳展品	—	PSP主机	SCE
最佳原创游戏	GC	大金刚：丛林冲击	任天堂
最佳PC游戏	—	分裂细胞3	UbiSoft
最佳家用机游戏	Xbox	Halo 2	Bungie/微软
最佳主机/周边	—	PSP主机	SCE
最佳动作游戏	Xbox	Halo 2	Bungie/微软
最佳动作AVG游戏	PC	分裂细胞3	UbiSoft
最佳格斗游戏	全家用机	Def Jam:Fight for New York	EA
最佳RPG游戏	Xbox	翡翠帝国	Bungie/微软
最佳赛车游戏	PS2/Xbox	Burnout 3	Criterion/EA
最佳模拟游戏	PC	模拟人生2	Maxis/EA
最佳运动游戏	全机种	Madden NFL 2005	EA
最佳策略游戏	PC	指环王:The Battle for Middle Earth	EA
最佳益智/大众/迷你游戏	GC	大金刚：丛林冲击	任天堂
最佳网络多人游戏	Xbox	Halo 2	Bungie/微软

PSP主机按键解析图



NDS主机按键解析图



新闻短波

●在伦敦举行的游戏峰会上，微软游戏部负责人皮特·摩尔（Peter Moore）向索尼、任天堂发出了“使用XNA系统”的号召。XNA是微软在E3前夕公布的一种全新开发系统，由于其能够节约开发成本而备受关注。皮特·摩尔的此番言论已被视为微软意欲一统业界的又一注脚。

●来自第三方的数据表明，索尼PS2主机的全球“实际销量”已经突破了7000万台。SCE表示这将使公司的全球网络策略更加灵活。

●也许是“SIMPLE”系列的成功触动了SE的神经，该公司决定在PS2上发售名为“SQUARE－ENIX THE BEST”的廉价软件系列，目前已经确定的第一批作品包括《FFX－2》、《无尽的沙加》、《半熟英雄对3D》以及《王国之心－FINAL MIX－》四部作品，价格均为4500日元。

●由SE授权、HORI开发的FF11主题时钟“Vana'diel Clock”将于6月24日发售，定价5229日元。鉴于FF11的注册用户仍在不断增加，SE称今后的周边计划还有很多。

●更名为《Dynasty Warriors 4：Empires》的《真·三国无双3 帝国》将于9月7日在北美发售，光荣对于该游戏在海外市场的前景表示乐观。

●任天堂高层最近频繁发表言论，其中比较重要的发言如下：DS版“塞尔达传说”正在以令人叫绝为目标锐意开发中(青沼英二)；把N64“塞尔达·时之笛”移植到DS上简直易如反掌(衫野宪一)；100万的会员数量离Xbox LIVE的真正成功还相差甚远(岩田聪)；索尼为了播放电影而牺牲PSP电池使用时间的举动实在令人莫名其妙(岩田聪)。

●刚刚整合了SEGA的SAMMY将进一步拓展自己的业务版图。他们计划与东映公司共同出资成立一家新的影院运营公司XYZ CINEMAS，预计新公司的第一家影院将于2005年在千叶市中央区兴建，共设有12个放映厅，总计2200个座位。

●NAMCO《太鼓达人6》的街机筐体将于今年7月陆续出现在日本街机厅中，6代因收录了系列最多的58首曲目而广受期待。

●据SAKUMA AKIRA公司的开发日记透露，目前正在制作中的两款桃太郎最新作《桃太郎电铁M》（暂定名）和《桃太郎电铁G》（暂定名）并不会对应PS2主机。业界预测其登陆便携主机的可能性更大。

●BANDAI为PS2开发的动作AVG《GUNSLINGER GIRL Vol.3》将于8月19日发售。同捆DVD收录了TV版动画的第10话至第13话，玩家另有1/2的机会获得珍贵的BOX特典。



↑KONAMI制作人五十岚孝司(IGA)近日向媒体表达了他希望在XB后续主机上推出“恶魔城”新作的强烈愿望。

●美国公司Encore在6月1日悲哀地宣布，于2002年发表的、根据Marvel同名漫画改编的PS2游戏《Daredevil》将终止开发，理由是该游戏的市场前景黯淡，开发成本可能无法收回。

●TAITO与日本FALCOM的合作产物《ZWEI!!》将于今年8月在PS2上发售，定价7140日元。目前该游戏的官方主页已经开通，游戏类型为动作RPG。

●土星时代的经典之作《守护英雄》将在GBA上推陈出新，开发商TREASURE近日开通了新作《ADVANCE守护英雄》官方主页。新作将包含故事、对战、训练三种模式，角色可以升级，支持4人混战。游戏预定9月22日发售，定价5040日元。

●KONAMI效仿“三国无双”开发的动作游戏《McFarlane's Evil Prophecy》将于6月15日在北美发售。不过K氏并不打算在日本地区发售该游戏。

●由盛大网络历时半年开发的PC教育类网络游戏《学雷锋》近日在上海推出，游戏以宣传日常行规范为主题，让青少年在游戏过程中通过学雷锋做好事受到教育，盛大网络将该游戏无偿捐献给共青团上海市委，并已在上海团中央旧址“渔阳里”纪念馆投入使用。

●日本FALCOM与柏青哥大手ARUZE近日发表了网络游戏系统“MULTI ACCESS PLAY”，该系统可使街机、家用机、PC、手机、甚至PDA等各种硬件相互联动。预定今年内发售的街机新作《DRAGON SLAYER AC》将成为对应该系统的第一款游戏。

●来自GamerFeed的消息称，FF11小组的15至20名制作骨干已经集体跳槽到微软的XBOX事业部。据说这些原SQUARE制作人将为魔盒开发一款可以媲美“沙加”系列的RPG大作。该消息虽然来源可靠，但尚未得到官方证实。

●目标销量50万、实际销量10万套的另类游戏《块魂》将于今年内推出续作。NAMCO社长高木九四郎表示，尽管《块魂》为公司创造的利润没有预期中的那样丰厚，但是其独特的游戏理念却得到了玩家与业界的一致好评，因此系列新作一定会继续推出。

●在未经索尼授权的情况下，美国公司Divineo推出了一种对应PS2主机的新周边“HD Loader”，借助该周边及对应软件可以把大部分PS2软件安装到硬盘上，从而大大缩短读取时间。索尼方面目前尚未对此做出任何反映。



↑即将于6月24日在发售的“创造球会2004”将聘请英超冠军教练温格出任广告代言。



根据索尼官方主页发布的消息，简体中文版的《实况足球·胜利十一人7 国际版》已经确定在6月25日发售。「胜利十一人」在日本和欧洲拥有广泛的人气，是国内玩家期盼已久的超级大作。索尼相信该游戏将最大限度地推动PS2在我国大陆地区的普及。

●由HUDSON发行，广井王子制作的恋爱游戏“向北”将被改编成漫画，据悉同名漫画将于8月号的《月刊COMIC GUM》杂志上开始连载。

●KOEI最近证实了他们将于8月26日发售PS2版《太阁立志传V》的消息。据悉PS2版《太V》将追加大量原创要素，其中包括1个新章节、60位新武将、120枚新卡牌、以及50种新道具。

●传媒巨人Viacom的董事长Sumner Redstone近日否认了收购EA的传闻。EA是目前全球最大的游戏发行商，其总资产超过200亿美元。

●根据MAGICBOX的消息，SEGA公司正在秘密研制新基板名为System SP，至于System SP能否具备超越Model 3强大性能则还不清楚。

●原定于7月29日推出的PS2、GC用动作RPG《VR战士 CYBER GENERATION》将推迟到8月26日发售，价格7140日元。

●韩国公司CM－NET最近发表了一款令人跌破眼镜的3D色情网游《3Feel》，由于该游戏对于两性关系的描写过于露骨，韩相关机构已经禁止了该游戏在日本及欧美市场的发行权，而我国的网络游戏玩家也应对此有所警惕。

●据消息灵通人士透露，由神游公司代理的大陆版GC将于明年发售，详情请留意本刊近期续报。

●根据网络经销商EBGames与Gamestop的消息，原定2004年11月在北美发售的《生化危机4》将延期至2005年2月发售。

●一则令人振奋的消息是，任天堂将于今年秋天在GBA上推出“火纹”最新作《火炎纹章 圣魔的光石》。游戏主角为孪生兄妹，描写了圣石与魔石之间的圣战过程，并且增加了分支转职系统。

●索尼于5月举办的国际刻录技术研讨会“MORIS 2004(Magneto－Optical Recording International Symposum 2004)”中，发表了容量高达4.7GB的高密度刻录技术(Magneto－Optical)。也就是说，通过新技术以及新的编码方式，将实现在一张MD光碟（直径64.8mm）上存储一张普通DVD数据的创举。而这也意味着MD产品将跨出音乐领域，在游戏及其他产业得到应用。

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

1 上期 1



最终幻想10

机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE・ENIX
其他：——
计票 701

2 上期 2



鬼武者3

机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
计票 654

3 上期 4



真・三国无双3

机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票 616

4 上期 3



实况世界足球・胜利十一人7

机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
计票 603

5 上期 5



最终幻想8

机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE・ENIX
其他：——
计票 552

2004年第15期（统计时间2004年5月27日—6月9日）

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	黄金太阳	GBA	RPG	NINTENDO	—	526
7	零・红蝶	PS2	AVG	TECMO	—	412
8	合金装备・索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	384
9	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	373
10	最终幻想X—2	PS2	RPG	SQUARE・ENIX	—	350
11	忍	PS2	ACT	SEGA	—	304
12	恶魔城・月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	282
13	战国无双	PS2	ACT	KOEI	—	270
14	口袋妖怪・火红	GBA	RPG	NINTENDO	—	268
15	超级机器人大战D	GBA	S・RPG	BANPRESTO	—	256
16	恶魔城・晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	242
17	口袋妖怪・红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	230
18	龙珠Z2	PS2	FTG	BANDAI	—	208
19	合金装备2・本质	PS2	ACT	KONAMI	—	190
20	王国之心	PS2	A・RPG	SQUARE・ENIX	—	165

NO PHOTO

第十四期中奖者 陆钰

玩了这么久的游戏(大概快10年了),总觉得游戏离自己越来越“远”了,似乎很难再找回以前的那种“废寝忘食,浑然忘我”的执着了。不知是我变了还是游戏变了,亦或是我们都变了?

接触《电子游戏软件》也不是一天两天了,说真的有他的日子很快乐。现在的我对游戏已不再像以前那样执着,取而代之的是乐在其中。管他PS2、NGC还是XBOX;管他RPG、SLG还是FPS;管他Z版、D版、水货、行货,这些都不重要,重要的是玩得开心!玩游戏本来就是为了开心,当为上面的问题争论不休而感到烦恼时,这一切是否有意义呢?我们游戏是为了什么?游戏之所于我们又是为了什么呢?希望大家玩游戏玩的开心,电软越来越好!

统计截止共收到有效选票1011张。

★本期“电玩榜”前十名除了个别游戏的排名上下浮动之外,基本没有发生大的变化。口袋妖怪大家族中的红宝石上期不慎落榜后本期马上又升了上来。合金装备・本质也再次回归本榜,是因为系列最新作即将于年底发售刺激各位MGS FANS们重新拿出本作准备“温故知新”了吗?另外,再次上榜的还有龙珠Z2和王国之心。最近发售的机战新作MX虽然创新不多,但整体素质很不错,有我国这么多机战迷的支持,相信是打榜的一大生力军吧!

责编/北斗

◆WE7——欧洲杯也挡不住我对实况的热情,比赛要看,游戏不间断。(董鹏)　◆天外魔境・第四默示录——爆了80多次了还没烦,没事继续爆,但是游戏盘快……(梦剑)

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜

CELLSTAR 蜂星电讯

本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社;2、登陆www.vgame.cn填写调查表;3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票4537张（统计时间2004年5月28日－6月9日）

名次	游戏	票数
1	最终幻想10	1024票
2	合金装备・本质	679票
3	鬼武者3	613票
4	真三国无双・帝国	573票
5	最终幻想11	531票

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

城市	店名	地址	位置	电话
上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
上海	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070822
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
广州	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

—— 本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 ——



湖北　李治

黑龙江	于德生	云南	张雪峰
浙江	肖逸	上海	李喆
北京	高苏	辽宁	廖时阳
北京	彭彪	陕西	刘爽
江苏	唐大勇	辽宁	李峰

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！



PS2背包（一名）

PS2万花筒（十名）

美国家用机游戏周间租赁榜

名次	游戏名称	机种/厂商	类型/发售日	变动
1	血腥左轮	机种：PS2　厂商：Rockstar	类型：ACT　发售日：2004.5.6	—
2	NBA球星	机种：PS2　厂商：EIDOS	类型：SPG　发售日：2004.4.5	↑
3	HITMAN・契约	机种：PS2　厂商：EIDOS	类型：ACT　发售日：2004.4.20	↓
4	极品飞车・地下竞速	机种：PS2　厂商：EA	类型：RAC　发售日：2003.11.21	↑
5	血腥左轮	机种：XBOX　厂商：Rockstar	类型：ACT　发售日：2004.5.6	—
6	虹吸战士・最终任务	机种：PS2　厂商：SCEA	类型：ACT　发售日：2004.5.4	↓
7	凡・海尔星	机种：PS2　厂商：VU GAMES	类型：ACT　发售日：2004.5.5	↓
8	变形金刚・舰队	机种：PS2　厂商：Atari	类型：ACT　发售日：2004.5.27	↑
9	分裂细胞・明日潘多拉	机种：XBOX　厂商：UBI	类型：ACT　发售日：2004.3.23	↑
10	007得与失锋	机种：PS2　厂商：EA	类型：ACT　发售日：2004.2.10	↑

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种/厂商	类型/发售日	销量
1	横行霸道・罪恶都市	机种：PS2　厂商：CAPCOM	类型：ACT　发售日：5月20日	223933 总:223933
2	PIKMIN2	机种：GC　厂商：NINTENDO	类型：ACT　发售日：4月29日	86718 总:279619
3	帕青哥 斗魂传乘・猪木祭	机种：PS2　厂商：SUCCESS	类型：SLG　发售日：5月13日	84593 总:84593
4	德比赛马04	机种：PS2　厂商：ParityBit	类型：RPG　发售日：4月22日	52691 总:501594
5	机动战士高达SEED・朋友与我与战场	机种：GBA　厂商：BANDAI	类型：AVG　发售日：5月13日	50209 总:50209
6	星之卡比・镜之迷宫	机种：GBA　厂商：NINTENDO	类型：ACT　发售日：4月15日	35590 总:375537
7	FAMICOM MINI 加油伍右卫门・机关道上	机种：GBA　厂商：NINTENDO	类型：ACT　发售日：5月21日	32425 总:32425
8	口袋妖怪・火红/叶绿	机种：GBA　厂商：NINTENDO	类型：RPG　发售日：1月29日	29377 总:2061908
9	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟	机种：GBA　厂商：NINTENDO	类型：ACT　发售日：2月14日	27859 总:514613
10	奥特曼	机种：PS2　厂商：BANDAI	类型：ACT　发售日：5月20日	25237 总:25237

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003	（NAOMI2、SEGA、SLG）	39610
2	世嘉网络对战麻将MJ2	（NAOMI2、SEGA、TAB）	22557
3	麻将格斗俱乐部3	（不明、KONAMI、TAB）	13333
4	龙之编年史	（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	12983
5	AVALON之匙	（NAOMI2、SEGA、ETC）	10306
6	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（NAOMI2、SEGA、RAC）	10047
7	太鼓的达人5	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	8953
8	RACEON!	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	5670
9	VR战士4・进化	（NAOMI2、SEGA、FTG）	5491
10	机动战士Z高达・奥古对提坦斯	（NAOMI、CAPCOM、ACT）	5392

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	最终幻想12	（PS2、SQUARE・ENIX、RPG、2004年冬～2005年春）	2692
2	勇者斗恶龙8・天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE・ENIX、RPG、未定）	2586
3	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、2004年冬）	1261
4	合金装备索利德3	（PS2、KONAMI、ACT、2004年）	1124
5	异度传说 第二章・善恶的彼岸	（PS2、NAMCO、ACT、2004年6月24日）	928
6	王国之心2	（PS2、SQUARE・ENIX、A・RPG、未定）	869
7	复活传说	（PS2、NAMCO、RPG、未定）	636
8	GT赛车4	（PS2、SCEI、RAC、2004年秋）	615
9	MOTHER3	（GBA、NINTENDO、RPG、未定）	546
10	J联盟・职业球会的创造	（PS2、SEGA、SLG、2004年6月24日）	472

◆《牧场物语》——让我体会到了从贫农到地主的感觉。(吴志伟)　◆MGS——做梦都在潜伏。(卢世煜)　◆WE7——惟一让我可以憋住不上茅房的游戏。（鲁博）

崩坏之世，肃清之波——

空前的豪华制作组保证了作品的质量
现在，宏伟的冒险剧目即将开始！



S·RPG界又有一款大作即将登场，这就是"神之星"。这次主要给大家介绍的是，包括主人公在内的4名游戏角色，还有故事的开端以及游戏的重要战斗系统，另外值得关注的还有本作豪华的制作阵容介绍。相信只要看过我们对这款游戏的介绍，您一定会对本作充满期待，那么赶紧开始我们的报道吧！



借助乱世中人们无助的心理，宗教往往能够得到意想不到的发展。不仅在游戏中是这样，历史上也有很多实在的例子。

Story

在很久很久以前，破坏神迪艾加拉艾降临在了这片土地上
破坏神的最终目的正是为了毁灭掉这个世界
古代的众位英雄们合力将破坏神消灭了
于是人们都认为这场战争胜利了，世界得救了

但是，支撑大陆的力量却在逐渐耗尽
世界的陆地逐渐开始崩坏
人们也开始变得狂乱，成为了暴徒
一个个国家相继灭亡，有大量的灾民无家可归
世界也迅速地崩溃了
混沌的世界持续了很长时间，一切都因失去了生机而变得死寂
乱世当中野心家没有消亡，艾库维教团借此机会得以壮大
在很短的时间里使世界又恢复了秩序

从教团开始支配世界的几百年之后
一名勇士出现了
他打破了教会带来的使人们失去气力的风潮
他就是霸王迪古尼斯
尚存一丝气力的人们被这个勇士聚集在了一起
大陆的支配权终于从教团手中夺了回来
在这之后，霸王为了改变已经在大陆上盛行的厌世思想
在世界各地展开了一场肃清活动

现在，这场大清洗的风潮来到了主人公居住的村庄……

故　事　分　析

以上是游戏的故事背景。看来，在这个时代已没有什么明确的善恶之分，教会和霸王都是在认为自己绝对正确的前提下做出的行动，游戏的故事背景看起来很厚重。

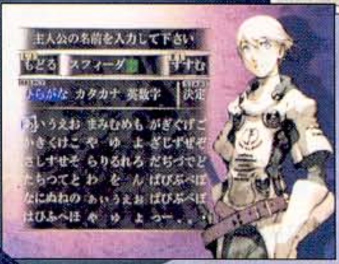
修行中的剑士

斯非达

身高172CM，体重63KG。年仅16岁的少年修行剑士，从死去的父亲那里领悟了精湛的剑术以及生命的重要性。（声优：高桥直纯）



战斗是按SQUARE一贯的类型来进行的，行动还是需要消费AP，具体的游戏系统将在后面进行说明。



主人公初期的名字被定为斯非达，但也可以由玩家的喜好自由更改。

STELLA DEUS 是？

在拉丁语里，STELLA DEUS的意思是"神之星"，这个富有神圣意味的名字和本作厚重的世界观及神秘的氛围还是非常合适的。



STELLA DEUS
ステラデウス　神之星

大陆上正进行着大清洗，但有一名剑士还紧握着手中的剑，为了在动荡的时代中存活下来，更为了明确自己生存的意义。壮美的故事就从此展开！

PS2	厂商：ATLUS		发售日：2004年预定
	类型：模拟RPG	价格：未定	其他：——

在动荡的时代里生存下来!

剧本监修　水野 良 Ryo Mizuno

作为本游戏的剧本监修，水野良在求学时期就非常喜欢文学创作，并且他的作品通常取材自幻想题材。1987年，水野将他在大学时代热衷的RPG“罗德岛战记”在角川书店的杂志“コンプティーク”上进行了连载，在当时大获好评。之后，同名的幻想小说也得以连载。从那以后，他作为小说家和游戏策划活跃在各界，著作有“漂流传说库利斯塔尼亚”等诸多作品。

美术总监与角色设定　副岛成记 Shigenori Soejima

在“恶魔召唤师 灵魂黑客”中和金子一马共同负责角色原画及角色设计工作。在“persona 2”及“真女神转生3”中也参与了美工的各项工作。在业界享有很高的声誉。



成功的话成功的话成功的话成功的话成功的话成功的话成功的话成功的话成功的话

作曲　崎元 刃 Hitoshi Sakimoto　岩田匡治 Masaharu Iwata

在最初身为自由职业者时代，他们就经常共同作曲，这二人都是以乐曲营造气氛的高手。在有着厚重游戏背景的“皇家骑士团”系列的1、2两作中都参与了作曲，另外在“FFT”中也有他们的作品。

音响　绪方贵宏 Takahiro Ogata

被游戏吸引因而从唱片界转业到游戏音乐界，在本作中将负责崎元 刃和岩田 匡治作品的编曲和效果音设计。代表作有“魔剑X”和“真女神转生NINE”，据说自己家里有着7.1ch的音效环境。

MOVIE　神风动画 KAMIKAZE DOGA

拥有相当高的3D技术表现力的专业动画制作集团，曾经以独特的理念制作出松本大洋原作的“NUMBER FIVE”，并得到了极大好评，在游戏界则参与制作过“ROCKMAN X7”等游戏中的动画。

美术设计　草稚 KUSANAGI

招集了很多在动画美工方面都非常有经验的画师，进行动画及游戏的背景画和美术设计等工作的专业制作小组。游戏“异度传说”、“FFIX”以及动画片“钢之炼金术士”都是出自他们之手。

充满谜团的少女

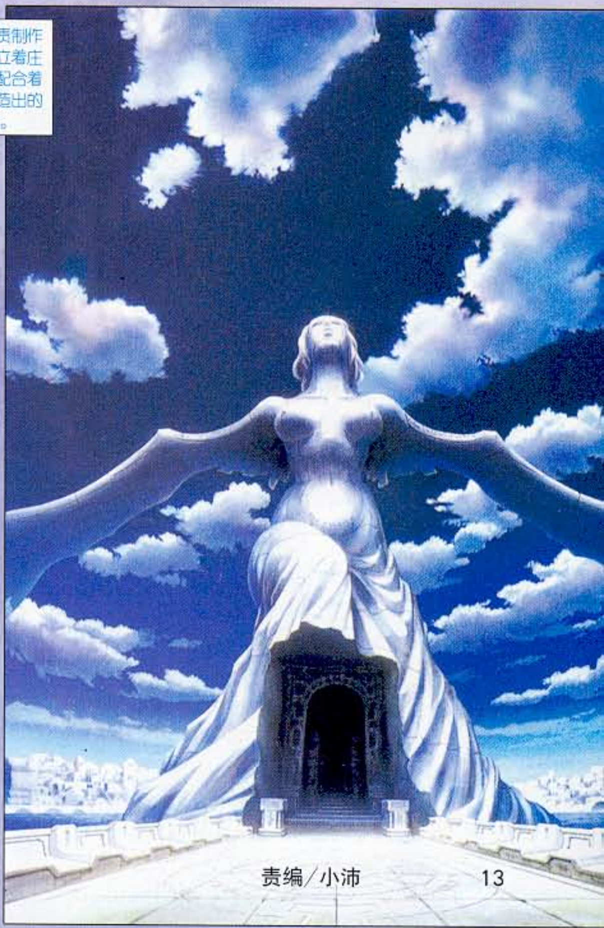


琳

本作中的女主人公，美丽但有些任性。是认准了自己的意见就一定要做的行动派性格，18岁。身高163CM，三围82、56、83，体重是秘密。不过除了体重，她身上似乎还有更多疑点……（声优：川澄绫子）



比主人公年龄还要大，给人留下的印象十分深刻，兴趣是下厨做饭，但好像手艺就很那个了……



由草稚集团负责制作的背景中，矗立着庄严的女神像，配合着天空的浮云营造出的意境非常完美。

战斗的流程

现在大家看到的是本作中最初一场战斗的场景。通过这些照片我们就可以基本看出本作中战斗的一个大致的进行过程。而详细的战斗系统我们将会在右边给大家进行讲解。



战斗前的剧情，情节结束后直接转入战斗。



战斗开始后，角色可以在一定的指定范围内进行任意配置。



行动完成后，还要决定角色的面对方向，这会影响回避率吗？



攻击，装备有弓箭的话则可以攻击不相邻的敌人。



战斗结束，好像敌人被打倒后也不会消失，而是倒在原地。



战斗完成后，游戏将直接进入剧情，看来这第一场战斗只是为了引发剧情而设计的。

依靠战斗技能和连锁攻击等方式可以展开多彩的战术

对极富特点的战斗系统进行详细解说！

关于战斗技能选择画面

AP

表示行动力的数值，包括移动和攻击等，所有的行动都需要这个数值的支持。

行动顺序

根据AP的回复状况等参数，排出的先后行动顺序。

技能一览

表示该角色能使用的所有特技种类，关于技能的种类我们将在后面有详细介绍。



角色情报

表示被选择角色的名字、头像、等级、经验值、HP、MP。

技能说明

对该角色拥有的特殊技能进行详细的说明。

本作的战斗是以S・RPG的形式，加入了以45度角展开的倾斜下视点战斗方式的游戏。清版地图也是十分干净。行动的顺序不分敌我，采用完全按照系统规定的行动点数（AP）来决定行动顺序的方式来进行移动的。而战斗单位的行动也必须要消费相应数量的行动点数（AP）。



这就是通常攻击画面，当然还会有很多其他的特殊强力技巧出现，只不过那些技巧将会消耗更多的AP值。

数据画面

角色情报

比起刚才的战斗画面来说对角色的介绍更加详细了，名字下方好像还有每个角色的特殊称号，其他的还有「SP」、「运」等刚才没有见到过的参数。



现在装备

可装备的部分一共有8个，上面的是左手和右手、身体和头部，下面的4个部分则好像是可以装备道具的样子。

参数

防御和魔防都是分开的，足见设定之细。

表示切换

按三角键就可以进行切换，看来还有其他的一些参数。



天才炼金术师

拥有天才技能的炼金术士，身高185CM，体重67KG。本作中炼金术士的意义并不局限于单单的炼金，他还可以用他炼金术将精灵的力量和大陆连接起来，会对拯救世界做出自己的贡献。（声优：小杉十郎太）



性格虽然有点神经质，但体格却很健硕。

瓦泽

他的目的好像是为了阻止「虚雾之海」继续被侵蚀。



有效使用战斗技巧使己方占得先机！

战斗技巧要在升级等特定条件下才可以学会。学会的技巧和装备的道具一样，可以有选择地装备在身上，当然也只有装备之后才能发挥作用。其种类分为动作、自身支援和EZ支援3个种类。动作当然就是指各种必杀和魔法等技巧，在战斗中发动也是要消耗AP的，其中多数都是高破坏力的技巧。自身支援则可以增加装备者的力，可以弥补一些同伴的能力上的某些不足。而EZ支援将可以增强一定范围内同伴的能力，我们将在下面进行关于它的详细介绍。





这是斯非达的特技“闪光连续击”。

使用后，斯非达就会被一些不可思议的光所包围……



背景变为蓝色的时候，斯非达已经冲到了敌人的面前！接下来就是连续的攻击，会给敌人造成极大伤害。

推行大清洗的暴君



霸王 迪古尼斯

推翻教团统治，依靠被教团支配而变得失去活力的人们的力量实现了统一。之后在大陆上开始了残酷的大清洗。身高198CM，体重109KG。（声优：大家明夫）



物语正是从霸王的大清洗行动即将进行到主人公居住的村子时开始的。

战斗的流程

依靠CUT IN来表现紧张的气氛！选择连携攻击之后，背景就会切换为专用背景，同时两名角色的表情特写就会交替在画面上出现，看上去真的是很有魄力！！



用EZ系统来发动连锁攻击！

每个角色都拥有一个被称为EZ（EFFECTIVE ZONE）的特殊效果区域，在角色行动的时候，就可以和在自己的EZ区域里的其他我方角色一起发动各种特殊效果的攻击，也可以是连携攻击！下面的图片就是在EZ区域内，斯非达和瓦泽发动连携攻击时的情景。而且好像还可以根据角色装备的EZ技能的支持程度的不同，在EZ的范围内，会有给同伴提升攻击力，完全回复HP，或者是提升HP最大值的效果。总之这个EZ系统就是本作的最大看点了。



EZ连携攻击的例子，在画面的左边可以看到连携攻击的提示，此时输入指令的话……



连携发动的画面就打开了，可以设定连携的详细发动情况。





之后，两名角色就会一起攻击敌人，给敌人带来毁灭性的打击。

无双报道



WORLD SOCCER
Winning Eleven® 8

实况世界足球·胜利十一人8

这么快又出『8』了?!
下面就把大家关心的
游戏内容和系统变更情报一次奉上!

"实况世界足球·胜利十一人8"最新作即将登场！与前作一样，本作的形象代言人仍然是著名的巴西球星济科。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.8.5预定
	类型：SPG	价格：7329日元	其他：多人对战对应

足球游戏的经典作品WE系列拥有数量众多的FANS，在我国也是人气度相当高的一款游戏。最近行货版的WE7也已经马上就要正式上市了，相信大家一定很关注吧？不过就在最近我们获得了系列最新作——WE8的详细情报。

和系列的前作一样，在本作中也新增加了一些全新的球员动作。而且单人模式MASTER LEAGUE也得到了大幅进化！除此之外，还应该会有很多细节上的进化和新要素出现！关于大家最关心的WE8的一些细节上的进化，我们对这方面的资料进行了充分的整理，下面将要公布的都是大家必看的最新情报，千万不要错过了哟！

已经确定的众多新要素!

这里把WE8里新增加的要素进行集中说明，其中不仅有适合WE系列老玩家的系统，还有特地为新手而设置的一些系统，不管是老手还是菜鸟都可以体会到这些新变动的优越性与游戏的快感。

- 游戏中国家A级队和俱乐部球队加起来的数目，是WE系列上最多的！
- 本作获得了FIFPRO的授权，俱乐部所属选手基本全部实名化！
- 在MATSER LEAGUE中球员能力可以成长和衰退！
- 新的假动作和控球动作增加，过人和传球也将会有更多地选择！
- 按下PAUSE键可以随时查看详细键位设定情况！

来踢一场真实风格的梦幻足球比赛吧!





开场动画中也有必见的场景!

本作的开场动画据说是将系列中的经典汇集到了一起，到底本作的开场动画会是什么样呢？只有看过才能知道，所以千万不要错过哦！







↑这次的球员面部做得相当真实，选手的面容及发型、以及各种各样的装饰，甚至选手的体型都做得相当相像！玩家在游戏中能够一眼就认出自己所喜欢的队员们，是不是很让人兴奋呢？

球员做得都很真实!

↓在本作中还新增加了很多球场！







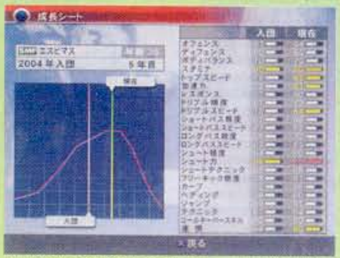
→犯规时双方会发生争执，而且连边裁都会出现。

增加了很多新的场面!

WE迷们的最爱!具体的新要素介绍请参看下一页!

选手年龄的改变会导致能力的变动

在WE系列前作的MASTER LEAGUE中，不管你进行了多少年的联赛，选手的年龄都不会增长，能力也永远不会改变。不过从8代开始将会导入年龄这个概念，具体表现在随着选手年龄的变化，能力也会发生相应的增长与衰减，这样在组建队伍的时候就要考虑到年龄结构的问题了。年龄这一要素的加入使得比赛变得更加真实，而玩家在游戏中的策略选择也会变得更加丰富。



↑根据选手的能力变化图表，来推测出选手的成长高峰期并加以培养，看来在WE8中这将会成为一个相当重要的技巧。

依靠经验值的积累来提高能力！

本作中选手的成长将会变得更加自由。除了通过让自己想要培养的选手在比赛中多出场以外，还可以按其比赛中的活跃程度以增加经验值。在比赛中根据球员的位置，相应的必要能力将会获得经验值，积攒到一定程度后能力就能够获得提升。当然训练模式同样非常重要，如果在平常勤加练习的话，就能在比赛中发挥出超水平的实力来。



↑除去比赛，还可以通过训练来培养选手。训练方式和历代WE一样，但根据训练结果，将会给选手增加经验值。看来训练模式也变得重要起来了。

变化多彩的控球过人！



↑通过方向键和R2的配合，就可以实现不动球而变向的动作！

WE系列中的基本动作如传球和过人等也都发生了变化，那就是本作中选手变向时可以不用触球，这样系列一直以来的规则就被打破了，而游戏也变得更加真实了！球员的控球动作得到了更加细腻的体现，玩家在游戏时也能更加自由的踢球了。

传球的选择增加了！



↑这样就可以轻松地把球传向另一边，从而拉开空当打开局面。

之前的游戏中在传球时经常会出现传不到最适合位置的队员脚下的情况，而今作中将变得可以选择传球的对象了！如果按传球键持续1/6秒以上时，电脑将自动将传球对象设定为离对方球门最近的队员，且本作中下底传中的高度和距离也可以通过十字键来操作。这一新增的设定对玩家而言可是非常的贴切，各位WE迷们再也不必为了不能完全控制传球而导致的传球失误而烦恼不已了。

任意球的种类大幅增加！

任意球也是足球场上进攻的主要方式之一，在本作中任意球最主要的变化就是在选择主罚队员时可以选择2人，这样可以在罚球时做出假动作，或是经典的阿根廷式任意球配合。如此一来任意球的战术组合就会变得更加多样化。此外，还加入了间接任意球的概念。玩家可以充分发挥自己的创造性，来一场精彩的任意球秀，这其中的成就感将会是不言而喻的。



↑在罚球时既可以直接射门也可以和队友做战术配合，在战术层面上增加了很多选择。

AI与队员的动作等都得到大幅强化！

本作的AI水平也相当引人注目，后卫的站位将会更加合理，这样将更加考验玩家的进攻水平。此外裁判也会出现在球场上，他们究竟会有什么样的行为呢？而网络机能据说也不仅局限于下载和对战上了，并且选手们的动作更丰富，根据场上的不同情况会做出不同的反应，比如发生争执等。而这些细节的变化到底能做到一个什么程度，现在还不得而知，让我们一起期待游戏成品的出现吧！



↑画面右下的那位就是主裁判了！虽然是在比赛中，但首次登场的他们也是蛮吸引眼球的，他们会有什么样的行为？

其它新增要素介绍

据游戏制作人高冢透露，本作中极有可能会出现新的特殊能力设定。下面我们给大家介绍其中的几个：

◆ドリブルキープ：球员的持球能力，这项能力值高的话，在带球时对方就很难断下你的球；

◆ラインポジショニング：反越位能力，这项能力值高的话，在对方造越位时就会以巧妙的跑位来进行化解；

◆サイドプレイヤー：边路能力，这项能力值高的话，球员在边路时能力就会显著上升；

◆センタープレイヤー：中路能力，与边路能力相对应，在中路附近时能力显著上升；

◆スライディング：与铲球命中率密切相关的一项数值，该能力越高命中率也就越高。

目前游戏的开发状况为60% 由于在WE8中，不仅是MASTER LEAGUE需要进化，还要做到在系统能够让老手和菜鸟都能够接受，以及众多的球队数据的调整……等等。所以各位WE FANS们还是得再耐心等上一段时间了。

球员数据的网上下载将会被停止。由于游戏制作商认为球员能力的细微变化对游戏并不会产生什么实际的影响，所以在新作中这项功能很可能会被取消。

这些新能力到底会令选手们有什么新的变化呢？真是让人期待啊！



责编／北斗

那一瞬间，王国的命运岌岌可危

FINAL FANTASY® XII

最终幻想—XII　　ファイナルファンタジーXII

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2005年春预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——



[最终幻想—XII]的战斗系统终于露出了真面目。不愧于最终幻想经历了12代的数种进化后、期待的新要素十分繁多，让我们期待发售日的到来吧。

颠覆以往RPG常识的崭新战斗系统，以及在王国的悲剧中，扮演关键性角色的他作为新角色也登上了舞台！

可以说是FF开创了RPG的历史，其形成的游戏模式影响了后来的许多游戏，经过长时间的反复，最后打破常规RPG战斗系统的还是FF。让我们睁大眼睛盯住这次的异次元战斗系统、推动故事的新角色登场以及全新的FF的到来吧。



达尔马斯卡王国的将军 巴舒

年龄：36岁

作为军人有着相当辉煌的经历，是一个刚正不阿、充满正义感，被年轻人们所敬仰的将军——巴舒。平民出身的他一步步走到了将军的位置，因而得到了许多下层人民的支持。但是也正因为如此，只是在不经意之间，就失去了一切。



帝国方面的对手使用的是一柄大剑，战斗的最后就是剑刃翻飞。





Main Characters

达尔马斯卡王国的第一王位继承人 公主阿西亚

年龄：19岁

由于阿尔盖蒂亚帝国的入侵，阿西亚是遭到毁灭王族的惟一幸存者。从那天起，她就将悲伤掩于胸中，怀揣光复祖国的梦想，领导着反抗组织。

国王的仇恨!?

行踪不明的公主

偶然的邂逅，一起战斗！

很想得到帮助的公主



通向和平的光明在一瞬间被封闭了

在游戏的序章里，我们可以看到故事从达尔马斯卡王国的灭亡开始。面对外来帝国的侵略，本来调停是最好的解决办法，但是就在和平即将降临的时候，将军的剑却指向了自己的国王。英雄突然的背叛行为，在这一瞬间阻断了通往和平的道路，而巴舒自己也在寻找着问题的答案。这一切似乎都笼罩在了不可思议的谜团当中，漫长的冒险旅程，就是从这里开始的……





即使是牺牲自己，也要拼命保卫王国和朋友的巴舒。

对国王无比忠诚的巴舒应该是最值得信赖的人，但是事实上……





只有手中有剑的人 才是达尔马斯卡的国王

到现在为止由公布的影像来看，登场人物就只有这几个了，但是国王本人到现在还是一个谜。从后边的图像可以看到一个青年人。但是这个和与巴舒说话的年轻士兵的真正身份仍然不清楚，看情况在游戏中是一个有份量的角色。



听了他的话而目瞪口呆的年轻士兵！难道国王会背叛自己的国家达尔马斯卡！？

于是瓦恩……

国王被害后，达尔斯马卡就完全处于了阿尔盖蒂亚帝国的统治之下了。年轻的瓦恩在帝国驻军的执政官到达王都之后，就立刻寻找因战乱失散的兄弟。但是因为原达尔斯马卡的旧王国军还没有完全被清除干净，所以城内仍然处于一片混乱之中。年轻的瓦恩无法相信眼前所看到的一切。另一方面，原本去向不明的公主现在也作为反抗军的首领挥舞着宝剑以战斗姿态出现……于是二人携手向巨大的怪物发起了挑战，这一切都归结为命运的驱使。



为了盗取宝物的瓦恩现在并不知道，其实还有更重要的事情在等着他。





达尔马斯卡王国居民 住在静谧村镇里的 瓦恩

年龄：17岁

因为战乱而游走天涯，是一个持有乐观态度的少年。憧憬成为空贼的他也会有些冲动与浮躁。

巴尔弗莱亚

年龄：22岁

驾驶飞空艇在天空的舞台上自由翱翔的空贼。是一个优秀的机械师和战士。

珀涅罗

年龄：16岁

和瓦恩一样失去了家园，喜爱唱歌和舞蹈，十分开朗。总是细心地照顾着瓦恩。

芙兰

维埃拉族：年龄不详

维埃拉族战士，拥有十分出色的远程射击能力。主要负责飞空艇的日常维护工作。

恋人

看上去很般配吧

豪放不羁

温柔的伙伴

无可替代的好伙伴

天空义贼

ADB ActiveDimensionBattle 广袤的原野就是战场!

这[ActiveDimensionBattle(ADB)]到底是怎样的东西呢? 以往的战斗中，无论是敌人还是友军都是在一个平面上战斗的，“Dimension”也就是增加了[次元]这个概念。简而言之，就是指加入了敌我位置的关系的要素，根据位置的不同而展开战斗。但是要是没有切换成实时的方式，那么怪物就会跟自己一样移动、接近，然后战斗。根据以上这种描述看来，我们是否已经能够嗅到一些即时战略的气味了呢? 但是这种大胆的变革是否能够得到玩家的喜爱呢? 也许只有游戏正式发售的那一天才能得到答案，希望它能取得成功。



I 一对一的话



输入基本指令。要是只有一个友军的话，就会对地图上的怪兽展开攻击。

II 要是友军为复数的话……

首先以操作角色的首领攻击为开始进入战斗。这里是瓦恩。

III 首领的攻击

为了表示瓦恩的攻击线路而做出的目标指示伸向敌人。对于战斗更加有力的时候就可以更换首领而占领好的攻击位置。



IV 向其他角色下达指令



接下来向剩余的角色下达指令。等待模式中就可以好好地考虑下一步的行动了，而Active会给大家带来紧张刺激的战斗感。

FINAL FANTASY XII

ActiveDimensionBattle的流程

最基本的战斗流程是，首先让首领的角色（玩家可以操作的基本角色）从攻击位置接近敌人，输入战斗指令然后就展开战斗。接着再向其他的角色输入指令，如果是等待模式的话，经过一定的时间后不用自己操作就可以输入指令，可以刻意练习战略方面的指挥。要是有多数怪物出现的场合中，这些角色就有可能遭到敌人的攻击。这时输入[战斗]指令的话，各个角色就会利用所持有的武器自动攻击在自己攻击范围内的敌人。当时间条满后（名字下边的黄色指示条）就可以发动攻击了。之后的各个角色就不用再输入指令就可以攻击敌人了。这部分还是沿袭了以往的一些战斗模式吧。看来本作还是不敢进行全盘的改革，当然，传统还是不能丢的。

根据目标线的不同，可以指示不同的攻击目标。红色指示怪物，蓝色指示玩家。当然还可以切换表示和不表示。



V 确认目标线



VI 集中攻击



当选择了“集中攻击”这个命令后，全体队员就会瞄准同一个目标，然后进入战斗状态。



每当角色的等待时间条呈现FULL的状态后，就可以发动一次攻击。当然，中途还可以使用魔法或是道具来改变时间条。

VII 当WaitTimeGauge达到MAX时再实施攻击

发现敌人!赶快确定他们的位置和目标



确认地图上敌人的位置

在战场上除了目视可见的敌人之外，还可以通过画面右上角的地形图来确认我军的位置，以及敌人的位置和数量。但是，距离过远或者是中间有障碍物的话就无法加入战斗。在战场上玩家可以让被选为首领的角色移动，要根据武器和敌人出现状况的不同来及时调整首领的人选。



这里我们选择巴尔弗莱亚来采取对敌的远距离攻击。临场指挥的随机应变是战斗中最重要的事情。

对应不同的状况要考虑合适的首领

拟态…潜伏…会思考的怪物们



对这个来回转的物体……



首先要对付近在咫尺的目标!

怪物不是只会来回奔跑的，他们还会用自己的武器来攻击玩家。就算是怪物也会使用ADB来运用它们的智慧偷袭玩家。要是在地面上什么也看不见的话，就要经常注意一下地图，随时做好准备，对可能突然出现的偷袭者采取预先的应对措施。会灵活运用潜伏、围攻、逃跑后回复以及会活用ADB能力的智慧型怪物，就在前边等待着玩家，准备好酣畅淋漓的战斗了吗?



拟态怪物们突然袭来!

在这里我们举一个拟态的怪物的例子。尽管老远就看见一个不断蠕动的物体，但是一直到了跟前，这个怪物才突然变身袭击我们。这种时候，我们就要多多利用地图来查看那些奇怪的物体，这样我们就能提早预防，并制定好相应的对策了。

在田野中,还会有别的敌人?



在战场上就这样开展攻击的话，还可以将边上的敌人也一同捎带上！也就是说，只要是在攻击范围内的敌人都可以挨个被攻击到。

利用有利的地形和位置





当珀涅罗受到重伤时，就先暂时远离敌人，在HighPortion进行HP回复

与以往的任何战斗都不同的是，敌我双方的部署在战斗中占据了极其重要的位置，甚至可以左右战局的发展。就拿攻击范围来说吧。在攻击范围以外是不能做任何事的。当然，敌人也无法在它们的攻击范围外给与我方打击。左边就是一个回复HP的例子。因为远离敌人，而敌人的目标正锁定在瓦恩身上，珀涅罗就可以从容的进行回复了。还有，刀剑等直接攻击武器就必须贴近敌人，而枪和弓等远程武器就可以从后方发动攻击，根据使用的武器不同要随时改变角色的位置，无论是冲上去当肉盾还是进行战术支援，位置都是我们首要考虑的问题。战术地点就成为了战斗胜利的关键因素。

受射程距离和高低差等各种条件影响，战斗会发生在高次元中

除了射程距离之外，位置的条件还要考虑到高度差的问题。要是在特殊的情况下，根据高低差以及射程距离的关系还有可能我方攻击不到的情况出现。而敌人也可能有感知玩家的情况出现，除了视觉外，怪物可以通过听觉和嗅觉来感知敌人和障碍物的存在，总之它们会用到可能的任何方式来找到玩家。所以玩家要事先想好行动路线，利用有利的一切条件来打击敌人，可以考虑一下包围战术啊。

无双报道

少年
失去了从前的记忆
但是——
为了要守护好
珍贵的东西
于是把自己的身体
贡献给了封印指轮——



这是一款即将在PS2上登场的A・RPG游戏。冒险的舞台是在有数个国家的恩迪亚斯大陆上的“城塞都市国家西尔迪亚”。主人公西昂为了保卫国家而开始了与敌人的战斗。玩家在游戏中要操纵西昂及他的搭档经历各种奇妙的冒险，目的就是要粉碎拥有黑暗之力的“鲁恩加斯特帝国”黑暗大军！

Shining Tears

光 明 之 泪



游戏开始时会有一位吟游诗人给玩家介绍游戏里的世界。可这个诗人是自己人还是敌人呢？！他会把主角引入怎样的一个冒险呢？！



面对如此之多的敌人，主角和他的同伴要如何应对呢？

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004年冬预定
	类型：ACT+RPG	价格：未定	其他：——

被黑暗之力所围困 城塞都市攻防战役

加入了“游击佣兵骑士团维依斯里塔”的主人公，为了保护被帝国所攻打的城市而使用了被称为众神之遗产的“双龙指轮”。一半被封印在了他的左手上，另一半则由搭档佩带，解放出角色们的潜在能力来和帝国军对抗。主人公的外表和性格将决定于搭档角色的“光与暗”的属性。



地形险恶，难于前行，但在这里也将有一场恶战。





恩迪亚斯大陆上是有很多种族共同居住的，而城塞都市国家西尔迪亚则是这个大陆上最为富裕的商业中心。其拥有三重坚固城壁，是个易守难攻的堡垒，号称“狮子之鬃”。在市中心大街上有大型商店街等商业设施。



故事的发展也受搭档角色的影响

玩家所选择的搭档角色，将决定着战斗方式和故事情节的发展，另外登场的角色之间也有友情和恋爱关系的设定。看来游戏的剧情会相当的丰富多彩。

故事背景

不知何时受伤昏倒的西昂在西尔迪亚醒了过来，在当地住民的好心医治之下得救了，但却失去了记忆，此时，得到黑暗力量的帝国军开始了他们的侵略，为了保护这里的人民，西昂和自己的同伴一起戴上了双龙指轮，开始了这场战斗……



主人公

西昂 Xion

年龄：17岁　种族：人类
职业：魔法剑士
流浪到城塞都市国家西尔迪亚的失忆少年，除了自己的名字之外什么都记不清了。性格沉稳，被双龙指轮引发出了强大的力量，保卫着被袭击的城市。



双龙指轮

西昂持有的2个形状一样的指轮，和搭档一起戴上指轮的话，西昂的外表和性格将会变得与搭档相反。



主人公

艾温 Elwing

年龄：117岁
种族：精灵
职业：猎人
出生于森之王国，性格开朗且好奇心旺盛，在旅途中帮助了主角，擅长用弓箭的远距离攻击。



主人公

琉娜 Ryuna

年龄：17岁
种族：人类
职业：神官
神龙神殿的巫女，性格有点自闭，和外面的社会环境格格不入。其攻击手段可以消灭不死族的敌人。

主人公

威鲁库 Volg

年龄：45岁
种族：狼人
职业：格斗家
游击佣兵骑士团维依斯里塔的团长，酒量很大，平时最爱喝酒。但在战场上往往冲在最前面，深受属下们的爱戴。



敌BOSS

卡内尔 Keiner

年龄：17岁　种族：人类
职业：武士
曾数次出现在主人公面前的剑术强者，其使用的武器是一把长剑，虽然这把剑的长度很夸张，但却被他使得出神入化。



敌BOSS

凯隆 Chelton

年龄：38岁
种族：半人马
职业：骑士
鲁恩加斯特帝国的圣骑士团长，从前是拯救世界的一员，是帝国军中实力最强的骑士，对于战争，他抱有自己的看法。

责编／小沛





风之混沌

迪亚马特

拥有支配风的神力，可以使用强力魔法的混沌神，居住地是漂浮在高空中的浮游城。





土之混沌

利奇

拥有操纵土的神力，其邪恶的力量可以令周遭的大地消亡，给人们带来灾难。



拥有能够支配水晶能力的4个混沌神

处处与主人公一行人为敌的就是这4个混沌神。他们分别盘踞在不同的水晶祭坛，不断给人类带来灾难。只要满足了一定的条件，4个神秘的隐藏迷宫就会开启大门。

水之混沌

库拉凯

居住在深不可测的海底神殿，是一个拥有支配水之神力的混沌神，其邪恶的力量可以令水淤积堵塞。

火之混沌

马利利斯

掌管着火的神力，能够随意操纵将一切烧成灰烬的火焰。在火之水晶的祭坛上长期盘踞。

协力开启那扇由于4个混沌之神而被封印的通往未知迷宫的大门

经过精心重制的名作登陆GBA。我们这次报道将着重介绍关于《FF》追加迷宫的各种相关详细信息。究竟这4个神秘的迷宫中都隐藏着些什么呢？

FINAL FANTASY I·II® ADVANCE

ファイナルファンタジーI·IIアドバンス

最终幻想 I · II

GBA	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2004年7月预定
	类型：RPG	价格：6090日元	其他：——

只有在GBA版本中才有的新近追加迷宫「混沌之魂」……

在迷宫的内部，街道、神殿、城堡等各种各样的场所都在等待着主人公的到来。而且迷宫中还散布着不少只有在这里才能得到的强力武器、防具、各职业的专用装备等五花八门的珍贵道具。



这就是在战斗中能让怪物石化的"克卡特里斯之爪"。



街道上的武器店中也在出售很多只在这里才能买到的强力道具。

每次进入风景都会改变!?

4个迷宫虽然分别是由不同的阶层、不同的通路构成，但每次进入各个迷宫的阶层时，其构造都会发生变化，并根据阶层的不同而引发特殊事件或出现形形色色的角色。



即使进入的是同一个迷宫，也不一定会回到同一条街道。

等待着主人公们的将是历代的强敌

众多曾在《FF Ⅲ》～《FF Ⅵ》这4款作品中登场的怪物和BOSS都会在这个迷宫中出现。只要将他们一一打倒，就可以得到贵重的道具及武器了。



可以自由使用土之神力攻击主人公。



斯卡尔米廖内

曾在《FFⅥ》中登场。作为率领GOLBEZA的四天王之一，被称为"土之斯卡尔米廖内"。



奥尔特罗斯

在《FFⅥ》中登场的BOSS之一，也是阻碍主角一行人前进的一个可恶的敌人。



章鱼一样的外形给人留下了深刻的印象，拥有极强的攻击力。



可以使用全体攻击魔法及自我补助魔法的敌人。



神龙

在《Ⅴ》中，神龙作为超强怪物之一登场。不知道它在本作中的力量究竟如何，应该不弱。





基尔加梅修

在《Ⅴ》中一开始作为敌人登场，但后来又拯救了主人公的极具人情味的角色。

大受好评的MINIFC系列第2弹完全介绍！

MINIFC购买指南 特集

第2弹 ONLINE UP












第2弹全作品好评热卖中!

在MINIFC第一作大受好评之后，备受期待的MINIFC系列第2弹也终于发售了！本次的作品在沿袭了第一作怀旧主旨的基础上，大大加强了收录游戏的精选度，也就是说将更多的好游戏都一并收录进来。比起第1部的3家厂商的开发阵容，这次CAPCOM和KONAMI也参战了！而且收录的都是怀旧程度决不输给第1部的经典作品，价格为含税2000日元，实际上是降价了。既可以全部购买珍藏，也可以单买自己喜欢的作品。这次我们的购买指南就是给大家介绍一下第2部中10个经典游戏的一些详细情况，让大家心里有数。



这次的超大作当然就是这个「大盗伍佑卫门」了，在所有系列发售的游戏中都属于重量级的，这次能打穿吗？



在这次第2部所收录的游戏中有「气球岛」等很多双人共同进行的游戏出现，对战线等设备一定要准备好哦。

关于本文的图片和秘技

本文使用的一部分图片和提供的秘技，都是以FC版为基础。有可能出现部分图片不一致以及部分秘技可能无法使用的情况。还请读者见谅。因为我们的制作初衷就是要拿本款作品同先前的FC游戏作一个比较，同时也兼顾了大家怀旧的情结，让我们在“知新”的同时也“温故”一下。

任天堂/发售中(5月21日发售)/各2000日元		
11	MARIO兄弟	ACT
12	接龙	ACT
13	气球岛	ACT
14	拆屋工	ACT
15	MARIO医生	PUZ
16	叮当	ACT
17	高桥名人的冒险岛	ACT
18	魔界村	ACT
19	兵蜂	SHT
20	大盗伍佑卫门	ACT

SERIES 11 MARIO兄弟

ORIGINAL GAME 1983年9月9日发售

这款游戏原本是在街机上首先登场，后来才被移植到了家用主机FC上。其发售日距今已经超过20年了！当年在家里能玩到这样的游戏就已经感觉很兴奋了。

2人同时游戏的始祖

在MINIFC第2部作品中的急先锋就是MARIO系列的首部作品“MARIO兄弟”（也就是我们俗称的“水管工”）。游戏的方法十分简单，估计地球人都知道。那就是2人要合力将从水管里不断出现的敌人们打倒，消灭所有的敌人就算过一关。那个时候MARIO还不能踩人，只能在地面下方跳跃来把敌人撞倒，如果在2人游戏时不去消灭敌人而是给自己的同伴捣乱，也是种很有意思的玩法。如果不把撞倒后的敌人再踢下水去的话，它们还会再度复活。游戏中还有抢金币等奖励版面出现。



mario和路易这对黄金搭档也从此作开始正式登场，在2人游戏的时候可以相互合作，也可以互相捣乱。

这就是卖点!

●单纯的规则就十分有趣
●2人游戏的时候乐趣更是大增

这是FC的早期作品，规则同样非常简单。虽然是在家用机游戏中堪称始祖的游戏，但即使是现在玩起来也不会觉得很落伍，因为谁都可以轻松地体会到其中的乐趣。尤其是在2人游戏时，乐趣更是倍增，有对战线的话，1盘卡可以支持最多2人对战，无论如何这也是一款一定要大家一起玩的游戏。

打倒所有的敌人后过关!

敌人有3种，在攻击的同时也要有效利用画面下方的POW来打击敌人，如果时间拖久了画面两端就会有火球出现。



敌人越往后就会越强，最后的2个敌人的能力会提升很多。



乌龟

虽然是普通的乌龟但并不会慢吞吞的，而是会很悠闲地走。



螃蟹

被顶一次后速度会大增，再顶一次它才会翻倒。



蜜蜂

一边慢慢跳跃（飞行?!）一边移动，只有在它落地的时候才可以顶倒它。



冰柱

某些关卡中才会出现，它一旦掉到地板上就会化掉并冻住地板，很滑的哦。



火球

时间拖长了的话就会出现，在画面内来回地飞啊飞。

FC版 MARIO TIPS 无敌的MARIO!?

这么老的游戏就有无敌技?！方法是去撞红火球，当然不能瞎撞，要在其接触地板的一瞬间撞，之后快速跳到火球被撞的地方，这样站在那里在一定时间内就成为无敌状态了。但如果吃到金币或移动之后效果就会消失，可以说这实在是一个鸡肋秘技。



与其说是MARIO变成了无敌状态，还不如说是MARIO找到了一个暂时的安全避难所更为恰当，因为他不能动。



在红色火球接触地板的一瞬间，迅速跳起用头部撞它，之后快速跳上去，到火球消失的地方，这样就OK了！

SERIES 12 接龙

ORIGINAL GAME
1984年11月22日发售

FC上原创的动作游戏，当然是以卡带的形式登场，但在89年时，这款游戏以磁碟形式再度发售，并做了一定的改进。虽然这款游戏没成为热点，但却是家喻户晓的游戏。

由奇特的创意诞生的独特动作游戏

这也是在FC上早期出现的游戏作品，虽说算是动作游戏，不过其中也包含了一些解谜成分，比如你需要找到图案的出现规律。所以其独特的创意即使是在当时来看也是相当可贵的。独特点主要是主人公的移动，他只能走直线，且一走就不好停下来。想要转换方向就必须伸手抓版面中的柱子来实现，的确是非常特殊的操作，但习惯了之后手感还是相当好的。游戏的目的就是要把版面中隐藏的金块全部找到，金块要从特定的柱子间穿过才会出现，并在每关中排列成一个图案的形状。黑洞中会有敌人出现，可以用电击波将其击昏。



从特定场所间穿过的话就会有隐藏道具出现。



取得所有金块后就过关，但要注意的是有时间限制。



格鲁比

拥有不可思议的力量，但却只能闷头走直线的主人公，而最要命的是还很难停下来，真是个奇怪的主角啊。

VS

敌人更奇怪，一般情况下都蔫头搭脑的，但见到主角后速度就会大增，并且一旦被碰到就会死掉，从版面中的黑洞里出来。

乌尼拉



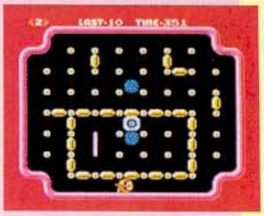
这就是卖点！

●超独特的移动方法！
●全21种的丰富版面！

这个游戏最独特的地方莫过于那独特的操作方式，虽然需要花费一定时间来适应这一方式，但熟练之后就完全没有问题了，还可以2人同时进行游戏！

FC版 CLUCLU LAND TIPS
戏弄敌人的技巧！

这个游戏没有什么特别的秘技，这里给大家提供一个技巧，就是敌人不会从有金块的地方穿过，利用这一特性就可以用金块把敌人围起来。



SERIES 13 气球岛

ORIGINAL GAME
1985年1月22日发售

和前面2作一样都是FC初期的名作，不过最初在街机登场的时候，对战模式1P和2P的画面是分开进行的。家用机将两个玩家放在一起同场竞技倒是更增加了游戏的紧张感。

有浮空感的操作性是本作的特点！

"气球岛"和"接龙"一样，是有着许多FANS支持的FC初期家喻户晓的名作。靠着身上背着的2个气球而在空中飞翔的主角，要踩破敌人头上的气球并把他们推下水去，并且要躲避由乌云发出的闪电，将所有的敌人都消灭就算过关。在这款游戏中的主角动作极富惯性和漂浮感，比较难上手。还要在这样的操作环境中踩破敌人的气球并防止自己的气球被踩破，的确是有一定难度的。双人模式则和"MARIO兄弟"一样，不仅可以合力还可以相互攻击，加上数目众多的敌人，可以说是一场混战。另外还有天空满布闪电和气球的奖励版面。



天空中的云彩不时会打起雷来！不要被劈到啊。



独特的操纵需要一段时间来适应，但操作感还是很棒的。

离水面近的时候要注意大鱼！

如果在水面上低空飞行的话，很有可能会被潜伏水底的大鱼拖下水去，一定要注意！



伴随着一阵诡异的音乐，主角就这么被大鱼吃下肚去……大鱼是不分敌我，只要有人接近水面就会通通吃下肚去！好大的胃口！

这就是卖点！

●极富浮游感的操作！
●2人游戏时是同伴?还是敌人??

主角的行动极富惯性，操纵起来还是有点难度的，但操纵感绝对没的说。2人同时游戏时也和"MARIO兄弟"一样乐趣倍增。并且也可以同伴之间互相捣乱。

FC版 BALLOON FIGHT TIPS
一定不要在敌人的下面！

要打倒敌人就一定要在敌人的上方踩破气球，踩点越高分数也就越高。此外敌人落水后会出现气泡，吃到后可得500分。不过吃气泡的时候可要小心啊，千万不要离水面太近，否则会被大鱼吃掉的！



SERIES 14 拆屋工

ORIGINAL GAME
1985年6月18日发售

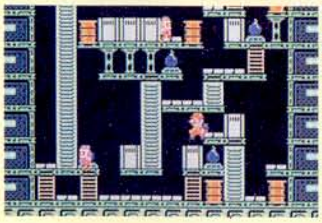
MARIO辞去了水管工的工作，这回当上了拆屋工，并要在敌人的干扰下一共拆除100座大厦！真是艰苦的工作。不知道MARIO这个家伙为什么干力气活特别有经验！

很有解谜特征的动作游戏！

本作中，MARIO改行了！昔日的水管工，在这次将抡起大锤拆除大楼，要破坏的还有墙壁和楼梯等等，破坏版面中所有可破坏的东西全部破坏后即可过关。因为有楼梯，所以破坏的先后顺序就很重要，这也造成了游戏的解谜味道很重。而不时出现的敌人是一些奇怪的机械护卫，MARIO是完全不能攻击他们的，只能躲避或用门把他们引到另一条路上去。而MARIO的竞争者布拉奇则会在游戏画面的里面出现，并噼里啪啦一顿狂拆，如果一些重要的梯子被拆掉的话有些关卡就不能完成了，所以一定要注意拆除的先后顺序，一定要给自己留下一条后路。



按顺序破坏建筑物并使其出现「MARIO」的话会有奖励。



如果破坏炸弹的话横向的所有建筑都会受到伤害。

敌人的行动是很有规律的

MARIO虽然不能攻击他们，但敌人的行动很有规律性，要躲避也不很难。



敌人的行动也有区别，一种会跟你保持同一层，另外一种则会爬梯子追踪，如果趁他在梯子上破坏梯子的话也可以让他暂时无法行动。

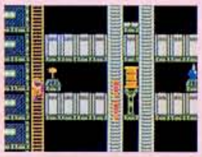
这就是卖点！

●解谜要素非常的强！
●共100个变化多端的版面！

该游戏一共设有100个关卡，而且关关都要考虑进行的先后顺序，越往后的关卡就越显得困难。不过因为可以选关，所以尽可以打自己喜欢的关卡。

FC版 WRECKING CREW TIPS
去找超级黄金锤吧

把某种特定的炸弹放在第3个破坏的话，就会出现超级铁锤等强力道具，具体出现的种类是由在此关中挥动铁锤的次数和走动的步数除以8而决定的，一般除出来的数在1左右时容易出超级铁锤。



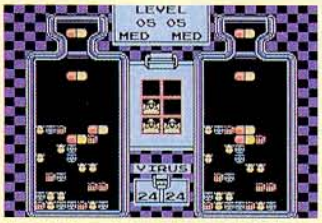
SERIES 15 MARIO医生

ORIGINAL GAME 1990年7月27日发售

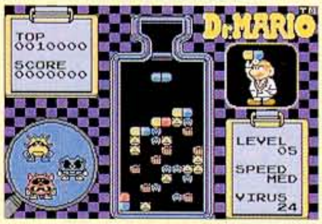
这是第2部中惟一一个在90年代推出的作品，虽然当时也推出了GB版，但相对还是彩色的FC版更受欢迎。因为本身就是靠着色彩解谜的游戏，如果只有黑白自然逊色很多。

扔出胶囊药丸来击退病毒！

紧跟GB上的“俄罗斯方块”之后推出的，落下消去式方块类杰作。游戏中的培养瓶中会出现3种颜色的病毒，而MARIO医生的任务就是要用投出的胶囊来消灭这些滋生的病毒。病毒和胶囊同色排列4个则会消去，只要把瓶中的所有病毒都消去的话就成功过关。如果下面一行有东西消去的话，上面的胶囊会下落，而病毒则会留在原地不动。对战模式中2人屏幕会分割，在本方消去胶囊的话会有胶囊碎片等落在对方瓶里。在现在的很多益智游戏中，我们都能看到“MARIO医生”的影子，可见其影响的深远。



如果瓶口被塞住的话则GAME OVER。



MARIO医生不停地抛出胶囊，然后调整胶囊来消去病毒。

这就是卖点！

●落下消去式方块游戏的大杰作！

●对战更加白热化！

继“俄罗斯方块”之后的又一方块杰作，非常适合掌机使用。而且这也是公布的10作到目前为止惟一确定有对战模式的作品。

要注意胶囊的速度！

每投出10个胶囊，速度就会加快，如果时间拖得太长的话就很不好办了，而且屏幕上也会显得比较乱。所以必须要有计划地使用胶囊。



速度太快的话很快就会堆到接近瓶口的位置了。

FC版 DR.MARIO TIPS 可以任意选择难度？

游戏共有20级难度，不过在游戏开始时可以自由选择。如果打过了20级难度的话还会出现21级难度，最高是25级。可以说这款游戏还是难度很高的，恐怕很少有人能够挑战到第２５关吧。



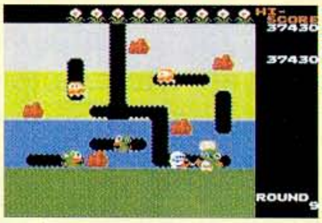
SERIES 16 叮当

ORIGINAL GAME 1985年6月4日发售

这款游戏是82年街机上的原创作品。在街机版中，该游戏是采取的纵版面的表达方式，而家用机除此之外便是完全移植了。在当时也算是移植度比较高的游戏了。

在轻松的音乐中在地下穿行

NAMCO的街机人气作，主人公叫做“荷里·塔依索”（不过好像是最近才起的……），他可以在地下穿行并用充气枪消灭敌人。这种武器打到敌人后会不断使其膨胀并最后将之打倒（大爆炸！！）。虽然将画面内的敌人全部打倒就可以过关，但如果为了能够得到高分的话，也可以用画面中的岩石把敌人砸死，还有就是，如果在一关中，动了2块石头之后，画面中还会出现隐藏的水果，这也是得到高分的必备要素！这款游戏在当时的中国常被误认为是机器猫的游戏，但是看主角的外形就应该知道不是了。



越后面的关卡敌人越多，被围攻就不妙了。



用岩石砸敌人还是有一定难度的，先把敌人引过来吧！

这就是卖点！

●非常可爱的角色！

●轻松的BGM！

看上去游戏很简单其实还是很有可研究性的，敌人的角色动作也是非常可爱，还有主人公走路的BGM也是非常可爱。

敌人只有两种

两种敌人最开始还比较老实，但随着关卡的推移，也变得会追击主角了。另外游戏中也有不能挖掘的地方，关键时刻不要走到死路里去。



会喷火的敌人比较厉害，被他追是很危险的。

FC版 DIGDUG TIPS 介绍有名的“传染病”战术

在离岩石正下方1格以上的距离向下挖，挖到一定程度后回身用枪打倒追来的敌人，之后再向上挖直到岩石，然后只要只做横向移动，敌人就只会横着跟你跑，以此下去很轻松就可以全部消灭掉。



SERIES 17 高桥名人的冒险岛

ORIGINAL GAME 1986年9月12日发售

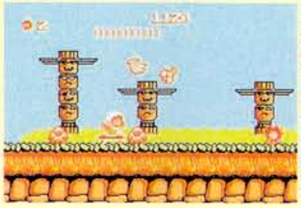
原本是移植SEGA的街机“WANDER BOY”的作品，再现度相当的高。去年12月也在PS2和NGC上推出了复刻版。可谓是人气超高的游戏系列。与MARIO有一拼啊！

高桥名人大活跃的舞台！

主人公就是当时人气绝顶的高桥名人，不过为什么名人会以原始人形象出现呢?不管怎么样，名人还是为了救出被抓走的恋人而踏上了冒险之路。B键是投出武器，同时也是加速键，还有每关都分为4小关的设定更让人觉得这像极了“MARIO”。虽然没有限制时间，但名人的体力会不断减少，只有靠采集水果才能补充体力。冒险途中还会出现很多各式各样的敌人，要靠灵巧的操作和用武器来击退它们。途中的隐藏要素也有很多，绝对是一款值得钻研的游戏。该系列在FC上连续推出了４款作品，但是公认最成功的还是第一代和第二代，也许等MINIFC推出第三弹的时候，“冒险岛２代”就会榜上有名。让我们一起期待在GBA上重现它的风采吧。



主要的攻击武器就是石斧，BOSS的弱点是头部，集中攻击便可，最好使用火球。



得到滑板后速度会得到大幅提升，并可以承受敌人的一次攻击，还能开启隐藏要素。

道具是从蛋里得到的！

游戏中的许多道具都是从蛋里得到的，游戏中的蛋的位置也是固定的。



游戏中还有隐藏的蛋，要在隐藏的地点跳跃才能得到。

这就是卖点！

●纯正的正统横版动作游戏！

●高难度是个挑战！

如果喜欢“MARIO”系列的玩家就绝对不能错过本作了！高难度也正好磨练一下技术。

FC版 TAKAHASHI MEIJIN NO BOUKENJIMA TIPS 续关是要靠道具才可以实现的！

游戏通常是不能接关的，但在第1关的终点前的最后一个悬崖处跳跃得到的蛋里有个蜜蜂，得到之后在GAME OVER时按十字键任意一方向+START便可以接关了。这在当时算是该游戏最受欢迎的秘技了。



在第一关终点牌子前的悬崖处跳跃，便可得到这个装有蜜蜂的蛋。



之后就可以随意接关了！这在当时可算是个人所共知的“秘密”。

SERIES 18 魔界村

ORIGINAL GAME 1986年6月13日发售

原作首先在街机上登场（85年）并取得巨大成功，是CAPCOM继“1942”、“SONSON”后的街机第3作，容量1M在当时是很大的，而且流程在当时也算是很长了。

超高难度的动作经典！

CAPCOM的街机初期名作，后来被移植到了FC上。其故事情节自然是非常的老套：为救出被恶魔抓走的公主，骑士阿瑟冲进了魔界村……游戏共有7个关卡，总BOSS是大魔王阿斯塔洛特，游戏流程和基本的ACT一样。当时最强的敌人公认是长着翅膀的红色恶魔，其高回避率以及快速的攻击在当时难住了很多玩家。不过本作仍属于CAPCOM早期那种需要背下流程的ACT，必须玩很多次并记住敌人出现的具体规律。不过要看到真正的结局要必须在2周目才可以！折磨啊！！现在重新推出这款游戏，恐怕会再度勾起玩家们痛苦的回忆（痛并快乐着）！当然是不是在敌人的出现场所上会有所改动还不知道，那样是不是又会增加难度呢？



画面卷轴是纵横交替，在一些地方还有分支，但总体来说，场景还是比较单调。



从僵尸、飞恶魔到魔鬼骑士，敌人不仅种类多，更是各具特色，毫不重复。

游戏过程中最好以短剑以主力武器

武器有长矛、短剑、火把、斧子和十字架5种，短剑相对性能最好。



不过对有些敌人也是无效的，必须用十字架打倒。

这就是卖点！

●追求难度的话无出本作之右者！

●希望了解CAPCOM历史的朋友也要买！

不仅在当时的难度是顶级水平，在移植FC更增加了难度！真的有能打穿的人吗？？

FC版 MAKAIMURA TIPS

游戏接关和选关方法！

接关要在GAME OVER后重回标题，按住右按3次B后再按START。选关则要在标题画面中，按住右键，然后按3次B，之后是上、B、B、B、左、B、B、B、下、B、B、B、然后再按START即可。



大魔王也可以用长矛打倒，来回打2遍第7关就可以直接看ENDING了。



如果在这个场景时按A、B、上、下、A、B、左、右的话会怎样？

SERIES 19 兵蜂

ORIGINAL GAME 1986年1月4日发售

直到现在仍然极有人气的兵蜂系列第一作，是从85年发售的街机版移植而来，87年还发售了磁碟原创作品“燃烧吧！兵蜂”。之后的几代作品也都得到了好评。

可双人共同作战的白热化射击作品！

可2人同时进行的纵卷轴射击名作。从云中打出铃铛后再度击打使之变色，从而得到不同的装备，这个系统也一直延续到了现在的作品。这款作品的画面效果当然不能和街机相对比，但简化后的形象反而显得更加可爱，更加符合FC游戏轻松活泼的游戏气氛。当然，2人游戏时的合体技巧也被完全保留了下来，另外，吃到铃铛后的效果有强化速度、变换子弹、分身、防护罩等，还有拿到地上的糖果后就可以3向攻击的效果。攻击地面的方式是从手中投掷炸弹，大家应该不会忘记吧。真是令人怀念啊！



根据版面不同，敌人也有蔬菜和餐具等很多种。



被打掉手臂的话会有一辆救护车来救治，只有一次哦。

这就是卖点！

●适宜的难度！

●2人同时游戏乐趣高！

游戏的难度不像前面介绍的几个游戏那么难，不过GBA按键不能连射，可能会有点累。如果配通信连线的话就最完美了。

强化的组合是？

如果单纯强调攻击的话，就拿分身和枪威力强化来消灭大批敌人吧。



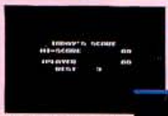


防御重视的话，就拿防护罩并吃糖果拿3向枪来保证自己的安全。

FC版 TWINBEE TIPS

在游戏的一开始就有10条命

在游戏开始时，同时按住十字键的右上和A，这样开始游戏后就会有10条命，但如果按住2P的B，然后再依次输入上、右、下、左的话，两边就都会有5条命了。



在这个画面也可以输入指令，成功的话会增加很多命。



成功的话打起来就简单得多了。

SERIES 20 大盗伍佑卫门

ORIGINAL GAME 1986年7月30日发售

FC的原创作品，但其前身是86年街机作品“MR.伍佑卫门”，但FC版要比街机版本出色得多。GBC刚推出的时候，这款游戏也是榜上有名，可见其人气。

KONAMI人气角色伍佑卫门的初登场作品！

之后成为KONAMI人气角色的伍佑卫门的首次亮相，画面构成采取了斜向构成，在复杂的地图中找到3个通行手形后就可以进入下一个关卡了。不过游戏中金钱的位置非常重要，从买道具到利用各种建筑物的设施，到取得通行手形等等全都需要钱，所以也只能努力地去找钱，打倒敌人后或从地下道和隐藏房间（入场还得交票钱！）里都可以找到金钱，实在不明白，难道这就是大盗的生活？



跳起来才能拿到瓶子里的东西，很麻烦的设定。

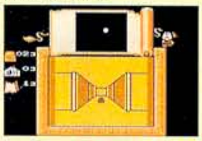


拿到招财猫后就可以用帕青哥了，也能当飞行道具使用。

通行手形在哪里！？



在3D构成的隐藏房间里藏着手形，一定要得到才行啊！



有时也会掉到地下道等地方，一定要仔细搜索，不要错过。

这就是卖点！

●超重量级的大作！

●KONAMI的经典名曲！

游戏共分13个区域8关，打一遍需要几个小时才可以，你能连打8遍吗？！还有令人激动的就是，BGM都是KONAMI的经典名曲。

FC版 GANBARE GOEMON KARAKURI DOUCHU TIPS

续关也需要秘技！

GAME OVER画面按住A、B按START才可以接关，不过道具会消失，钱也会变成原先的一半，另外在隐藏房间内如果有印笼的话按AB就可以查看地图。



你会买哪个！？

和第1部不一样，第2部中有很多有趣的游戏，虽然怀旧性不是很强，但可玩性还是很高的。怎么样，看了我们的介绍你想买那款呢？另外在第2部开始发售之时起，第1部就停止接受预约了，所以想收藏第1部的玩家也要抓紧时间哦！



游戏业的原创反思

GAME TRADE REFLECTION OF ORIGINAL GAMES

令人遗憾的“稀有”游戏

稀有游戏——这里指目前在日本游戏市场上很少见、并且非常具有收藏意义的作品。虽然这些作品大多颇具创意和个性，但它们却往往是商战中落伍者。

无论从内容、出现原因，还是存在价值上讲，稀有游戏都值得我们去仔细研究。虽然说不清稀有游戏对业界究竟起到了多大的推动作用，但是它们毕竟在游戏业的起步阶段，身体力行地实践了许多全新理念。与那些盲目跟风的作品不同，稀有游戏的存在价值在于原创，在于对于游戏形式的勇敢尝试。在敛金之风日益盛行的业界里，珍稀游戏变得更加稀有，甚至已经难得一见。

一：“稀有”指的是什么？

从字面上看，对于“稀有”的理解似乎有很多种，但是我们要在这里主要强调的是“稀少”与“珍贵”两层含义。只有同时具备这两点要素的游戏，才能被归入到我们今天讨论的范畴中。

□ 给游戏带来个性的要素是？

在上文提到的两个要素中，相对而言我们更加强调前者。也就是说，我们更重视只有在某一游戏中才能体验到的感觉和乐趣，而这也是稀有游戏的真正魅力所在。从这层意义上讲，无论是音乐游戏、恋爱模拟，还是大受欢迎的RPG，其开创先河的第一部作品都有着“稀有”的味道。

稀有游戏为游戏业做出了巨大的贡献，这一点毋庸置疑。这些游戏发售后吸引了很多猎奇者的目光，但是想要按照上面的“稀有”含义为它们分类的话，恐怕还是有一定难度。为此，我们将把“稀有”的9大主要元素逐一进行说明，并在每一类要素中列举其代表作。（注：部分作品涵盖多个要素）

“稀有游戏”的存在前提是“存在着不稀有的游戏”，也就是说，这是一个辩证的相对概念。感觉某个游戏好玩，就把它归入“稀有”游戏的行列是不恰当的，只有在尽可能多地接触各种游戏之后，才能真正体味到稀有游戏的“稀有”之处。

CASE 1 系统

游戏的根本是系统，简而言之就是规则及操作体系。在某游戏的系统受到好评之后，自然会有后续作品不断推出，从而逐渐形成一个全新的游戏类型。这种现象在80年代中期非常普遍，因此有许多人把那段时间视为游戏业开始腾飞的黄金阶段。不过对于系统的过度追求也会导致游戏过于繁琐的弊端，从而令不少玩家望而却步。





这类作品的代表有“特鲁内克大冒险”，它将迷宫RPG的魅力彻底展现在玩家面前；另外WARP制作的只闻其声不见其形的“REAL SOUND”也堪称业界的一支奇葩。

CASE 2 主题

体育竞技类游戏在早期就比较常见，由于这种游戏的主题相当明确，因而很容易被制作成游戏，类似的情况还有桌面RPG。如果某一款游戏的世界观别具特色的话，那么该游戏的主题选择就是比较成功的。

代表作“德比赛马”，该游戏并非以赌马为主线，而是以饲养和调教为主题；另一方面，以校园生活为背景的“心跳回忆”也是恋爱游戏的始祖。



CASE 3 画面效果

玩家对于游戏的第一感觉来自画面，有着独特个性的画面表现自然会给游戏增色不少。尤其是那些有名家参与制作的游戏，画面效果并非追求华丽，而是注重对于意境的表现。那些单纯追求CG效果的厂商恰恰缺乏了这些东西。

代表作包括“暴天狗”、“纯力格斗”，前者为日本画风，后者为美国画风，暴天狗中给人以水墨丹青的感触，纯力格斗则是血肉横飞的战栗。两者虽然风格迥异，但是却能给人以深刻的印象。

CASE 4 故事和世界观设定

这类游戏出现时期在80年代后期，由于动作游戏对于情节的表现能力十分有限，加上文字游戏的盛行，这种制作理念开始大行其道。

代表作包括“东方见闻录”和“妈妈”，任天堂的游戏自不必说，“东方见闻录”则描写了一个经营杂货铺的大学生与马可·波罗的一段奇幻旅程，其中天马行空的构想随处可见，本作也因而得以名留游戏史。



CASE 5 新技术和周边机器

随着时代的发展，越来越多的新技术被应用到游戏产业中。尽管新技术能够给人带来前所未有的新体验，但同时也有很多作品无法摆脱昙花一现的悲惨命运。无论其结果如何，这些勇于创新的作品

注：本文转载自《游戏批评》

都将被列入“稀有”的行列。

提及新技术的引领者，我们不能不说起横井军平的遗作——VB，其强劲的空间展现能力和丰富的周边器材创造出了很多极具新意的作品。然而令人惋惜的是，横井前卫的游戏理念并没有得到市场的认同。

CASE 6 音乐

很显然，这类作品在音声效果和BGM方面有着与众不同的表现。随着硬件设施的进化，游戏音乐的表现手法也得以日趋多样化。而这类游戏也最终导致了今天音乐游戏的诞生。

代表作为光荣的“EMIT1–3”，这是一款对应SFC音声周边的英语学习软件；而SUNSOFT的“死亡区域”则是最早利用音声合成的解谜游戏。

CASE 7 反常规

游戏业发展至今，已经有了一套约定俗成的规矩，但如果换个角度看，这也是对于业界的一种束缚。为了冲破束缚，许多厂商推陈出新，但令人遗憾的是，绝大多数“反常规派”都因为受到歧视而撒手人寰。

代表作为“高达·不思议的迷宫”（BAIDAI NETWORK），在NTT DOCOMO手机上推出的作品，每关的关卡都是自动随机生成；而ENIX的“变成日本足球队队员！”则把模拟要素与世界杯大赛融于一体，在紧张的比赛中也要进行文字选择是其最大特点。

CASE 8 销售战略

这是依靠明星造势等宣传手段来提升知名度的游戏。在业界商业味道越来越浓的今天，类似行为屡见不鲜。不过说起此类游戏的源头，则要追溯到80年代末。

任天堂出品的“中山美穗”就是以明星作为卖点的原始典型，当时因为喜欢中山美穗而购买游戏的玩家并不在少数。

CASE 9 背离系列传统

一向墨守陈规的系列中也会偶尔诞生出勇于创新的杰作。开发商为了不断给玩家带来新鲜感，往往会在新作中注入全新元素。这种作品除了要不可避免地受到原系列的风格限制，还要力求有别于其他系列，因而实际的制作过程会相当困难。

代表作是“格雷依曼格雷依曼2”，这个以低难度著称的AVG系列，竟然把2代作品变成高难度的ACT，这种变革似乎过于突兀了吧。

以上9大分类包含了那些有创意但却无法热卖的游戏的显著特征。由于种种原因，这些游戏在市场竞争中落败，但却成了难得一件的稀有收藏品。不过它们锋芒而尖锐的创意却为那些盲目追求商业利益的游戏树立了典范。

二:为什么ETC游戏多起来了？是重新规划游戏类型的时候了！

为符合时代发展，有必要统一那些创新游戏的类型叫法

不知从什么时候起，奇怪的游戏类型名变得越来越多了。

单纯地ACT、RPG类型的游戏正在逐渐地变少，好像作品中有点特点就要归到类型中去，比如“3D和风动作RPG”、“超硬派本格动作游戏”等，这样混合的游戏类型很难让人了解游戏的重点到底在哪里。随着画面越来越好，光看游戏外包装已经很难看出是什么样的游戏，再有这些复杂的类型来捣乱的话对玩家来说是更显得迷惑了。

另一方面，现在不属于任何类型或说是“ETC”的游戏也多了起来。而在日本，商店里标着ETC类游戏的货架里往往是那些类型太复杂而无法辨别的游戏。而商店里如果不能有序地陈列，使玩家能够轻松地找到自己想要的游戏的话，势必会影响新玩家数量的发展。

因此，我们认为各厂商应该联合起来制订统一的新游戏类型。而且厂商还要尽量避免游戏专用语言，既要让玩家可以理解游戏的内容是什么，又不要太难懂，这样做的目的主要是为了吸引LU。

当然，并不是说要去除ETC这个游戏类型，毕竟目前的市场中依然存在一些新创意和实验性的游戏作品。比如“瓦里奥制造”和“WORLDIMAGE–SOUNDPLAY”等，为了这些佳作还是很有必要保留ETC这个类型的。

下面就是近期的一些ETC游戏，我们根据其内容对其是否应该归入ETC来做一下探讨：

【POP MUSIC9】

很难理解为什么这个游戏会被归入到ETC之中，同类的DDR和吉他等都顺理成章地归入音乐类了，为什么只有它例外？！

【EYE TOYS 减肥频道】

这的确是很“ETC”的游戏，备受女性消费者的青睐，但是如果把它归到商场里的减肥用品里去也许会有更多人来买……

【MARIO PARTY 5】

这个最适合多人同乐的作品也被归为了ETC，本作就是一些迷你游戏的集合，所以算成ETC感觉也不为过。

【游戏王决斗怪兽】专家版3

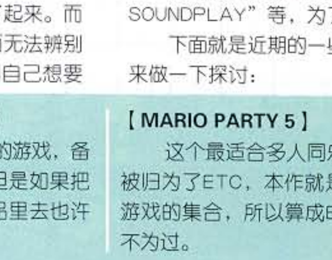
相当有名的动漫名作+卡片游戏，靠大量的低年龄用户确立了一定的市场地位。感觉正是本作才使得近年来比较低靡的卡牌游戏再度抬头，所以如果归到卡片类游戏里我想也没什么大问题吧？

★最近的个性游戏

块魂 近年的最高杰作？！

1.久违的NAMCO创新作品

NAMCO一直追求的“简单操作与高乐趣的结合”在这部小品级的作品中实现了。的确，其规则无比的简单，就像那短短的广告中的一切：把中年男人卷进块里来，还有其他的一切——能卷的全都卷进来，仅此而已。



它那简单而稍显古怪的名字也阐明了游戏的主题，尽管简单得让人觉得有点不可思议：把周围的一切都卷进块里来，不需要任何规则和限制。这就是全部，当然除去那奇思天外的故事：国王喝醉之后把星空破坏了，小王子为了重建星空而来到了地球上，不停地滚动块把东西卷进来，最终让它们成为一颗颗星星。游戏的操作也是无比的简单，只需要用两个摇杆来控制块的滚动方向就可以了——没有任何秘技，也不需要任何秘技。

这款作品实在是太单纯了，甚至单纯到没有什么可以拿来大大炒作的地方，所以在商战中很难保证其销售的顺利。但勿需置疑，作为游戏它是无可挑剔的，因为它又把当年那简单的操作和单纯的游戏快感带了回来！

2.不亲身体验一下是不会知道破坏的快感的

尽管游戏的画面十分朴素，但给人的感觉相当地好。不管是猫狗等小动物，还是会掏枪射击的警察都做得十分有性格。还有就是“破坏的快感”，实在是令人欲罢不能。游戏中不管是什么都可以卷进来，不停地努力让自己变得更大，卷

进更多的东西，这都是它本身独到的魅力。

另外值得一提的就是游戏的BGM，其实也许不该称之为BGM，因为几乎所有关卡的BGM都是一首歌，而且相当的悦耳好听。于是乎在轻松的音乐中，游戏得以畅快地进行，好的心境再加上破坏的快感，积蓄的心理压力自然就会一泻而空。

3.久违的最高杰作

很想在现在就断言说这将会是今年最出色的游戏，不管是HARD CODE还是低年龄层都可以轻松地进行。10分钟左右的关卡时间设定很合理，再加上完美的歌曲，不买这个游戏的话还能买什么?

——相关作品——

PIKMIN　AI动作　NGC
7140YEN　01.10.26

任天堂的概念作，指挥着各种能力不同的PIKMIN去寻找坏了的宇航船的零件。游戏虽然规则简单，但会让玩家开始考虑关于"生命"的问题，主题相当沉重。



幸福操作官

在幸与不幸的实验室里看到的真实是?

1.拥有强烈个性的游戏



迎合前面的总论，与其说这是一个稀有游戏，还不如说它是一个"奇"游戏。没错，重点就在"奇"上!该作完全背离了现在游戏业一切的商业规律和准则，先不说它最终的销售成绩会怎样，单是从制作组的制作意图和手法上来看，似乎根本就没指着拿本作赚钱。单从这一点上来说，在如今的游戏界能有这样的作品出现，首先就已经是我们的"幸福"了。

还有就是视觉冲击也很大，游戏中不管男女老少，一律的方块脑袋，这种看似没有任何技术含量的技术处理，实际上是对当今流行的画面处理手法的一种挑战，抑或说是嘲笑和颠覆。系统也是一样，你很难把它归入到现有的任何一个类型中去。游戏的内容是在一个拥有被称为"幸福增幅器"的东西的幻想世界中，扮演着"幸福操作官"来操纵人们的幸福。而在那个以21世纪初日本城市为蓝本的假想世界中，还有100个拥有人类意识的分身。但因突发事件他们都停止了活动，而让这100人重新活动起来，就是你的目的。听起来有点复杂，但实际上在游戏里要做的事非常简单，只要选定某个人后观察他，吸收他身上所谓的"幸福能量"，注入到他一天间所要遇到的家人、朋友等人身上，这样他就可以重新活动了。另外还要吸收他身上不幸的感情，防止他得不到幸福的情况出现，让这100人全部活动起来，需要不停地吸收幸福能量，使他们的平均感情值达到80以上，而达到这个标准后就算完成任务。但随着幸福值的变化，人们的行动会发生种种的变化，所以还要随机应变。



本作其实是间接地介入了他人的生活，在游戏中形形色色的人都会出现：有洁癖的小学教师、病弱无力的推销员、监视女儿的父亲……简直是社会的一个缩影。而且不止这些，游戏的主题直指人类心灵的最深处——"幸福是什么?"、"幸福从何处来?"、"别人可以给予幸福吗?"等等这些由游戏中的情节而引申出来的话题，都是对人性的剖析。

单按主题来说，它似乎已经超越了游戏的范畴，而它探讨的主题和它的这个"奇"，是很难与其他游戏进行类比的。

2.用手柄操作的幸福与现实的差距是?



来看这游戏中的一幕幕吧:游戏中的高中生马场一郎，父亲体弱无力，母亲又是一个超级酗酒的人，他为了帮助贫穷的家庭而去工地打工。他又是一个很好的孩子，把面包让给弟弟吃而自己每天只靠喝水度日;出版社的社长小界杜夫，一天之内就跌到了事业的冰点，全部家当都抵押了出去，还得必须在今天之内凑出10万日元，否则就只有死路一条;咖啡馆的服务员田村惠，目前在和一个乐队的鼓手太田秀树同居中，太田自称天才每日沉迷于练习中，生活基本全由田村一人来支持，她不仅没有怨言还总是鼓励太田，但后来反被抛弃，现在每日以泪洗面……

这些故事的确有些凄惨，但也许它就确实地发生在我们的身边。而且即使是幸福操作官也不能彻底改变他们的境遇，他只能往他们身上注入快乐能量，使他们的未来能够往积极的方向发展。不过单靠按键就能够改变他们的命运了吗?在游戏中尚不可如此，那在生活中岂不是更不可能了?还有那脆弱不安的情绪变化、未知的未来、低落的现状……什么是幸福?什么是我想要的幸福?

这些也许才是游戏制作者真正想提出的话题。不过把这个话题放在游戏里，还是有点沉重，也许今后"幸福操作官"会作为一个SF系列而流传下去也说不定。但本作使游戏终于开始注重对社会的反应，这不能不说是一个飞跃。

说本作是稀有游戏恐怕没有任何人会否认，它不仅反商业，还颠覆一切游戏业的现有规则。它那嘲讽般的画面表现手法，天马行空般的构想，以及与现实联系密切的内容与沉重主题，会给所有玩过的人留下不可磨灭的印象。这样的作品实在是非常稀少，还是那句话，能看到这个作品的出现，就已经是我们的"幸福"了。

本应成为时代标志的稀有游戏 为什么会成了卖不动的代名词?

因为销量低迷，而被时代埋没的稀有游戏确实有很多。但是，从游戏的发展历史来看，这些被人们遗弃的软件在游戏历史中也是有其一份地位的，这点我们不能回避和无视，但是，这些稀有的游戏为什么在当时就是卖不动呢?

●食之无味弃之可惜

最新版已经[DQ]发售一段时间了，在发售前日本想要急着去买的玩家一定是非常之多，而这种情况在[FF]和[机战]系列发售的时候也同样会出现。这些系列游戏，为什么会成为玩家的偏好?

这里面的原因似乎颇为深奥，其实这些系列游戏之所以会持续热销，主要是因为消费者绝对对这些游戏不存在进行上的障碍且愿意接受而已。因为过去的作品在难度上普遍偏小，而且上手容易，所以一直延续下来就会给人们带来一个固有的印象。当然，也不排除有些个性的人，即使看了最新的[DQ]公开，却无法提起去尝试的兴趣，或只是因为以前一直在追买该系列游戏，所以也就消极地购买了最新的作品。

那么，这次特集中的稀有游戏又是怎样的情况呢?

恐怕大多数人都会认为它们没有什么魅力而没有购买的欲望。因为这些游戏大多数都是不同于现有游戏的系统和感受的，带给人们的不是那种很“放心”的感觉，而是要挑战人们接受新事物的能力。

但是我们仔细想一下，在当时购买这些稀有游戏和购买那些系列游戏到底有什么不一样? 其实系列游戏若是玩家不亲身体验的话也同样感受不到游戏的乐趣所在。然而，我们并不能因为没有切身体验过就说那些稀有游戏是多么的没有意思。从这个方面来说，今后成为系列化的游戏每推出一代，玩家对它的评价就有可能是褒贬不一的，而这褒贬的比例或许会是平分秋色。事实上，让人感到购买上当和超级无聊的游戏占了大多数，所以厂商这种不断用系列游戏来保证质量的做法反倒比较令人放心了，不然的话，新作就不会卖得很好的。

也就是说这些稀有游戏一旦被大众接受就会取得成功，而要是不被人接受的话，就只能成为“稀有”游戏而被人“瞻仰”了。从这个角度来说，这些稀有游戏是不是可以被称为游戏历史上的承接者呢?

●这样下去就真的没有关系吗?

那么我们就来回忆一下2003年的游戏销售情况，将系列游戏和稀有游戏来进行一下比较。不说系列游戏本身，就单说原创的游戏。比如：[死或生 极限运动 沙滩排球]以13万本的成绩令人眼前一亮，虽然在一般的排行榜上不太能看见，但是成绩本身就说明了一定的问题。而另一个有点另类的游戏[瓦里奥制造]的销售成绩竟然达到了50万本。实在是不得不佩服厂商的实力。

而最近[块魂]的8万本的成绩也是鼓舞人心，并且这个成绩还在稳步上升。那么那些人气游戏又是怎样的一个成绩呢? 大多数都是在维持一定的状态。像[生化危机0]、[寂静岭3]、[VR战士：进化]等大作销量其实很一般，尤其是比较起系列前作来。

当然我们不能通过一两个游戏的销售就全盘否定了大作的功力。我们只是希望不断有稀有游戏的出现，而且是没有任何前作基础的全新原创作品。最终希望他们能够和这些大作比肩，站在同一个高度上进行竞争。

想做原创游戏但是没有办法去实现的现状

话题回到销售上面来。和普通玩家的着眼点不同，厂商和传媒的注意力总是盯在对游戏的评论与销售业绩上的。特别是后者，对企业的影响力是不言而喻的。虽然说起来市场现实有点苛刻，但是厂商仅仅想以这种稀有游戏作投入砸向市场的话，那么以一个全新的游戏标准来推出到底会不会被市场接受是很难说的。现状就是原创新作无论怎样的出色和受到专业人士的好评，在市场上也不会有很大的份额。说得极端一些，就是根本赚不到什么钱。

正如前边说过的一样，受到大多数玩家期待的那些大作还是会受到优待的，开发费用自然也是那些另类的稀有游戏所不能比拟的——其结果就是因为开发经费的减少，原创游戏的数量更加的少了。在各大销售排行榜上，几乎全都被热门系列游戏所占据，游戏的品种变化相当少，毫无新意，看上去也缺乏活力。

当然，在这种情况下，某一成功类型的游戏刚刚出现的时候，也会有很多鱼龙混杂的作品迅速出现抢占市场，也可以说会有很多根本就是不合格的游戏也一起发售，从厂商的角度而言这也是可以理解的。现在的厂商都生怕出现一点小问题而影响自己的形象，于是都小心翼翼的在制作，谁还会拿出那么多的精力来投入到一个毫无把握的全新类型游戏的项目上呢?

于是世嘉只能依靠全方位外交来维持（向所有硬件厂商妥协，发布了大量作品，但实际上效果比以前还要惨烈），而SNK索性就已经成了人家的手下，CAPCOM宣布缩小街机业务，连任天堂都在以GBA为中心做文章了，至于JALECO和DATA EAST这两家游戏老铺，则是很久都没有看到他们的作品了。游戏业界已经进入了一个十分严峻的时代。在这种背景下，能够高瞻远瞩并及时发现原创游戏好处的厂商并不多，如果只为了卖游戏赚钱而继续存活的话，那么只要抓住系列游戏这根救命稻草倒也是一种方法。只不过……这样只图一时之快的做法，又能维持多久呢?

稀有游戏的宝库!? 极具魅力的另类SCE世界

去追求电视游戏新的可能性!? 还是……

一边是强大的系列作品支撑，另一方面还不忘积极开发原创稀有游戏的SCE。这里就是SCE的稀有游戏系谱，大家玩过多少呢?

□SCE的稀有游戏还会有未来吗?



[不愧是电玩界的老大，对电视游戏新的可能性的追求还能做到日日精进。]，虽然有如此高的评价，但是SCE并没有在依靠续作就能大卖的情况下对创新游戏的开发停滞不前，依然在“固执”不断挖掘原创的精髓。像“崭新的”、“完全新型的”、“个性鲜明的”、“独特的”等这些形容词被毫不吝惜的用到了索尼发售的大量的新游戏上。这些都不是最近才出现的。像PS时期推出的[啪啦啪啦啪]这样的节奏音乐动作游戏，[随身玩伴]这样有趣的文字游戏等都开创了一种新的游戏类型。其中的多罗猫更是超越了游戏角色的范畴，成为了SCE的当家宠物。而其后的[XI]、[IQ]等益智游戏也赢得了相当多游戏迷们的追捧。每一款都不单单局限于本身，而是对其后的很多游戏都产生了影响。这个情况不管是在打拼天下的PS时期还是在确立了绝对优势地位的现在，都没有丝毫松懈过。



这里我们精选了PS2时期SCE制作的稀有游戏。这里既有好评如潮的作品，也有那些相对比较失败的作品，可谓是鱼龙混杂。

但是里边有一个问题就是开发商要将玩家置于一个什么样的位置? 以前就听玩家说过，如果没有事前的内容介绍，软件买回家的结果也是被玩家无情的抛弃。现状就是必须满足玩家的要求，提起他们的兴趣才行。

SCE发售　PS2用稀有游戏　(2000.3.9～2004.4.15)

发售日	名称	日文名	类型	内容介绍
00.3.9	烟花	ファンタビジョン	烟花益智	在各种地形上放烟花的游戏。
00.6.29	scandal	スキャンダル	自我演出DVD	PS2上的[自我演出]第一部，系统无特别，故事和原声很多。
00.6.29	TVDJ	TVDJ	电影动作	融合了电影要素的节奏游戏。
00.7.27	惊慌老鼠	びっくりマウス	涂鸦游戏	外接鼠标，随意乱画的游戏。乐趣主要是集中在绘画上。
01.3.15	我和魔王	ボクと魔王	怪兽RPG	一个少年和想要夺取这个少年影子的魔王为共同主角的奇怪设定。角色奇特，乐趣多多。
01.4.26	便携TV	チェキッティービー	投稿游戏	使用专用连线看电视，服务一年后终止。
01.5.24	PHASE PARADOX	PHASE PARADOX	AVG	PS初期的一个射击游戏的续作，游戏性很差。
01.6.21	蚊	蚊	蚊ACT	模拟一只蚊子，吸取人血，还有续作二代。
01.6.28	雪中送炭	リモココロン	指纹	利用影像给有困难的人输送解决方法。
01.10.11	喝彩音乐	ブラボーミュージック	音乐ACT	玩家在游戏中扮演交响乐队的指挥，全新的游戏类型。
01.10.18	原始文字	げんしのことば	图画冒险	主角利用一个小岛上居民的文字和这些人交流。
01.11.15	正义的伙伴	正义の味方	体验游戏	在电影放映的30分钟内解决掉棘手事件。
01.11.29	多罗和假日	トロと休日	假日休闲游戏	真实地再现了多罗的渔港生活。
01.12.6	黎明的真理子	夜明けのマリコ	卡拉OK	玩家依照指示，利用麦克风来完成游戏。
01.12.6	ICO	ICO	AVG	带着魔王的女儿逃出城堡的冒险游戏。
02.4.25	监视者	サーヴィランス监视者	多人AVG	领导一支特殊部队完成任务。
02.5.30	建筑工	オトスタツ	益智	用土、水、木等各种材料来建筑大楼。
02.9.26	寻家大冒险	ポイニーポイン	ACT	一个谜一般的男子寻找家的过程。
02.10.24	宇宙钓鱼	スペースフィッシャーメン	A・AVG	在宇宙中钓鱼。
02.12.5	对抗之路	ガチャろく	ACT	和一个对手一起卖东西，比赛看谁卖得多。
03.1.30	OPERATOR'S SIDE	OPERATOR'S SIDE	A・AVG	指示生还目标的游戏。
03.2.13	草坪路	しばいみち	RPG	根据青春偶像剧改编
03.2.13	刑事档案	デカボイス	探案AVG	扮演一名刑警调查各种案件。
03.3.20	妖精战士	アークザラッド	RPG	人类和魔族交汇进行的游戏。
03.4.24	随身玩伴・我的绘本	どこでもいっしょ～私なえほん	对话游戏	写实背景的休闲游戏，多罗为主角。
03.7.31	饿鬼	ハングリィゴースト	死亡模拟	模拟人死亡后的世界
03.8.7	另类乒乓	フリップニック	SPG	另类乒乓球游戏。
03.11.6	尸人	SIREN	AVG	不能发出任何声响的以躲避为主题的恐怖游戏。
03.11.20	熊歌	くもうた	演歌	和弟子一熊一起创制演歌。
03.11.20	文字的乐趣	モジブリボン	文字・节奏ACT	通过习字可以得到新的乐曲。
04.2.11	Eye Toy：Play	Eye Toy：Play	体验游戏	USB外接设备的迷你游戏集合。
04.3.11	杰克2	ジャックXダゲスター2	A・AVG	角色没有大变，气氛更加灰暗，一切都是未知。
04.4.15	幸福操作官	幸福操作官	学习和帮助	把不高兴的事情变为高兴的事情，人物和故事设定相当怪异
开发终止?	电线（暂）	电线（假）	ACT	一个少女沿着电线运动的游戏

——直击力求制作稀有游戏的两大厂商！

挑战新形态稀有游戏到底意味着什么？

制作是一条充满迷惑的道路？还是一种革命呢？厂商们不断的在游戏概念上大力创新，力图创造非常稀有的游戏类型。此次，我们就这些问题向被称为大鳄的SCE和将“吉野家”这样的游戏搬上舞台的SUCCESS两位寻求答案。

□ 大量推出稀有游戏的SCE的真正目的是……


小林康秀

SCE出品的游戏类型处处都洋溢着另类的色彩，但有时也会有“这样的游戏卖得掉吗？”这类的想法。从数据上看，这些新作很难被大多数玩家接受，销售业绩也是令人担忧，然而为什么还要一个接一个的制作与发售呢？首先，我们采访了SCE负责PS2游戏类型制作的第一制作部部长，同时也是其高层管理人员的小林康秀。

●制作人员的灵光一闪！

——尽管被人讥讽为卖不出去的游戏，但是SCE仍然在不断的挑战着这些另类游戏的领域，这到底是为什么？是作为SCE的企业体制的一种象征吗？

小林康秀（以后简称[小]）：我们在公司内制作新类型游戏的时候，一般采用的是制作人制。以制作人为中心，主创人员和监督人员一起与外部的制作公司商讨，然后再一起进行策划。尽管大型的厂商在最初的时候都会算一下“年内要发行多少RPG，多少这种类型的，多少那种类型的”等诸如此类的问题，而SCE时只要“有了创意”，就会开始研发的。所以，一般作品都会有一点倾向于另类的风格。从一个软件商的角度来看，SCE

是从PS时代开始发迹的，以[Gran Turismo]（以下简称[GT]）、[大众高尔夫]为中心，再加上其他RPG和ACT的助阵，给大家留下了全类型制霸战略的印象。要说起制作新品的话，企业文化是一个很重要的因素，努力创新对一个游戏公司来讲是一个必然的目标。但是这样撒大网的话，有时候也会“颗粒无收”啊……（笑）

——[全类型]啊。SCE作为业内的领导，担负着为游戏业指引方向的使命……是不是要传达这样一个信息呢？

小■：尽管SCE拥有PS这样的硬件产品，但是在财务那边看来，软件和硬件是完全分开的。也就是说现在是一个完全独立的软件公司，不可能靠硬件赚的钱来补贴或支持软件。我们的收益完全是建立在销售软件的基础之上，然后再将资金投入到开发运作之中。投资的平衡，首先是作为核心的系列游戏的制作预算。不过我们也不太想只是按照这样的方向来制作，所以我们还会向新型作品进行投资。但是从准确的概念来看，我们把它们叫做新类型游戏还是有一点不太准确的。不过只要我们把握住了矿脉（销售商），这样的挑战也许就算不上什么了吧？

——听到命中率的话题，我就想替其他游戏厂商来“打探”一下消息了，SCE为什么有时会通过那些在他们（企划小组）自己看来都很难被通过的提案呢？

小■：拿我们和别的公司进行比较是很困难的，但是说到自己的理想、热情和所要表达的东西则应该是一样的。比如说，某个策划得到了通过，制作人就要想方设法的将预算用在刀刃上。像企划书这样的东西当然也是十分重要的。通过这个，让别人看懂“这就是游戏的系统”还是比较容易的，但是要让人真正理解“游戏的内容是这样的……”，仅仅是通过企划书并不能很好的传达。而这个信息的传达又是非常的重要，只有让玩家看懂了，这样的作品制作出来才有可能卖得出去，也就是说玩家接受的程度和产品的销售是成正比的。说实话也是带有一定的投机心理：到底这个创意是会继续前进还是半途而废，就全靠掌舵人的实力和自信了。让所有的人都接受了自己的理念就是成功的一半了。

关于游戏《吉野家》的5个问题！



Q1：你们对这次挑战“新类型”、“新游戏”这件事是怎么想的呢？

A：挑战总是伴随着风险的。一个新的事物要想被人理解常常需要经过很长的时间。相对的，消费者不购买的话也就无法得知里面的实际内容，所以厂商和用户两方面都承担着一定的风险。

正因为如此，我们必须提供能够超越这种风险的东西，但光是新鲜那只是无谋的挑战而已。即使是一款新游戏，要是没意思、素质低的话还是毫无意义的。

只有既新鲜素质又高的游戏才是最理想的，不过这也不是一件容易的事……总而言之，我们必须从小事物开始认真做起。相信这也是很多厂商都在做一些并不起眼的新东西的原因吧。

Q2：为什么本作没有以模拟经营吉野家店铺而是以“接客动作”部分作为游戏的卖点呢？

A：由于一般提起模拟经营类游戏，常会给人留下似乎很难的印象，所以我们为了制作出任何人都可以轻易上手的类型才将本作确定为一款动作游戏，并以无损于吉野家快捷服务的形象，轻松享受乐趣的概念开发出了这款游戏。

关于令人瞩目的“接客动作”与其说取自吉野家的某些真实部分，还不如说就是客人的实际动作。玩家一边要从旁观者的角度观看，一边还要留心游戏。

游戏中一些小细节部分，比如说将肉放在饭上、倒汤的动作等，玩家要想打出最好的游戏成绩，就必须将自己的每一个动作都计算在内。

Q3：据说《吉野家》这个企划是顺利通过的，那么在企划立案之前有没有什么辛苦的的经历呢？

A：由于企划内容以“接客”为目的，所以比较顺利就得到了认可。如果是经营模拟类的话，说不定企划就无法通过了。但是，企划立案后的试行实在是让人头痛。

Q4：“吉野家”这个题目游戏化的过程中有什么困难，该作和以前的游戏制作又有什么不同点？

A：我们在到吉野家的店铺进行取材的时候，由于沟通方法不对结果招致店方相当生气。而且我们本身也抱有“以接客为目的最终真能做成一款有意思的游戏吗？”的疑问。

我们最初的企划内容并不是“接客动作”，而是更近似于“接客模拟”。以“接客”为游戏是否有趣的疑虑常常出现在我们的脑海中。仅仅通过接客模拟再现吉野家的业务，这样虽然保持了游戏的格调，但却不再是大众向的商品了。毕竟吉野家的牛肉饭=大众食品的印象早已深入人心，如果我们采用反其道而行的商品概念肯定会不协调，所以我们避开了这点。

在我们将吉野家的业务中的某些要素提取出来并变成游戏乐趣所在之前，游戏的制作似乎一直在原地打转。由于本作是以吉野家为题材的游戏，所以如果没有吉野家的风格的话就失去意义了。“美味、便宜、快捷”这句格言，已经成为了使游戏更加有趣的突破口。

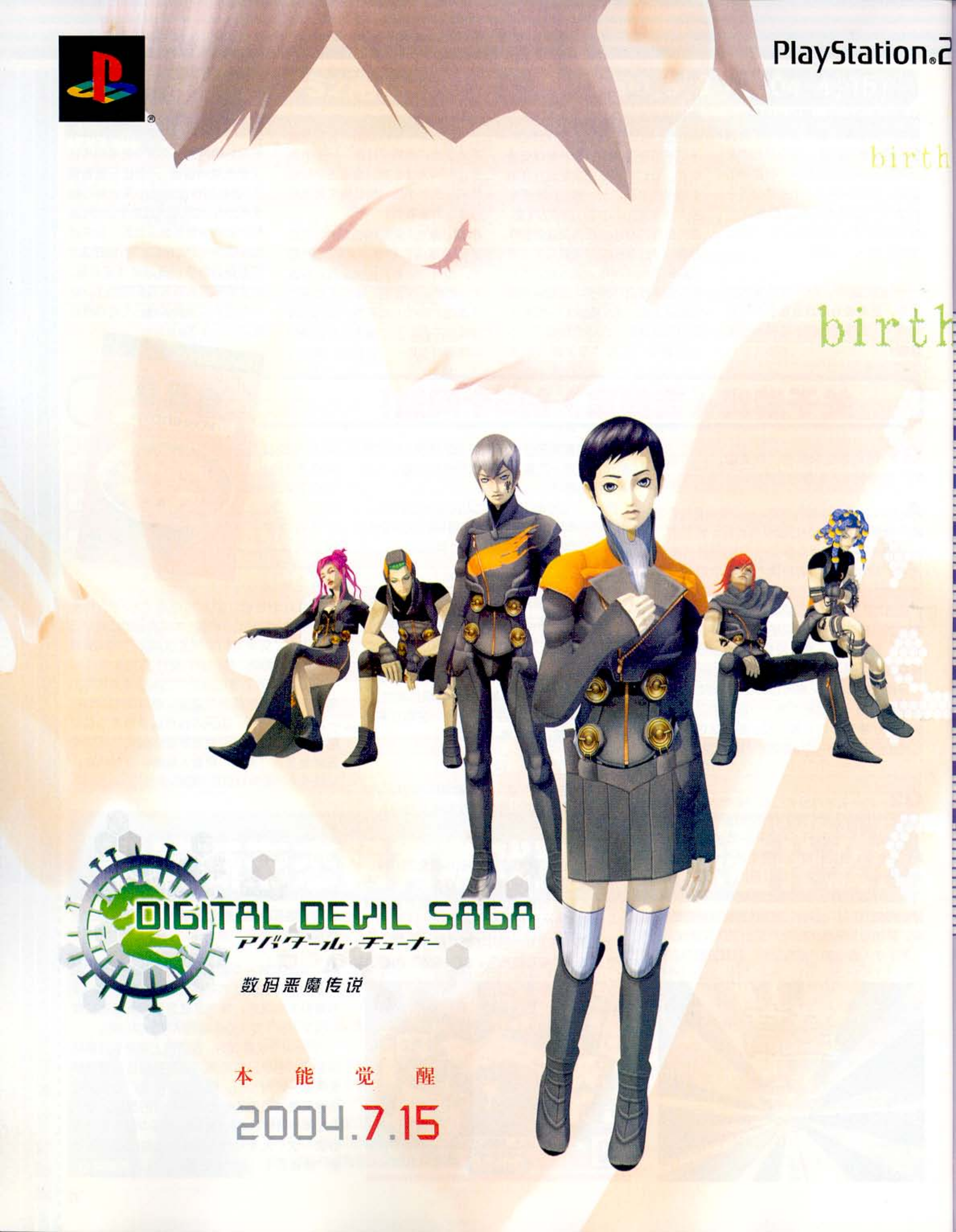
Q5：在玩家中，很多保守派的人常常是一方面对新东西非常关注，一方面真到买的时候又下不了决心。那么你们是如何考虑这些玩家的呢？还有，发布全新主题的游戏时，为了激起玩家的购买欲望，你们在宣传上有哪些特别注意的地方呢？

A：游戏软件一向都属于比较昂贵的商品。用户要购买游戏时却不知道到底有没有意思，承担着极大的风险。我想这就是很多人既渴望新东西又无法下定决心购买的大部分原因吧。

发布新方式游戏时，在宣传上要特别注意简明易懂。由于没有前例，所以要想让玩家理解是需要一定时间的。但是，宣传推广方式必须根据消费对象层的性质进行相应的改变。至于说起本作《吉野家》，我们在宣传中首先将“吉野家”这个大家熟悉的招牌摆在首位，其次才是“接客动作”这个新名词。






PlayStation.2
birth
birth
DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー
数码恶魔传说
本 能 觉 醒
2004.7.15

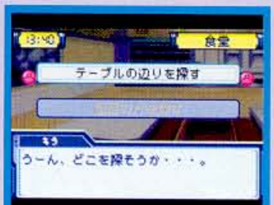
SILVER

电子游戏软件 编辑点评 NEW GAME CROSS REVIEW

5月29日—6月11日 2004

发售	2004年5月13日	2004年5月27日	2004年5月27日	2004年5月27日
游戏	机动战士高达SEED 朋友与你与战场	钢铁前线 Ausf.B	炼金术士伊莉斯 永恒的玛娜	电车GO!FINAL

机动战士高达SEED 朋友与你与战场



机种：GBA
厂商：BANDAI
类型：AVG
媒体：卡带

少有的AVG类型的SEED游戏，游戏由战斗和剧情两部分构成，跌宕起伏的情节和感人的对白是该作最大的亮点，高达SEED的FANS们不容错过。

钢铁前线 Ausf.B



机种：PS2
厂商：ENTERBRAIN
类型：ASLG
媒体：DVD

以第二次世界大战的北非洲战线为舞台，根据敌方战车的弱点，坦克选择不同的炮弹，运用各种战术策略完成任务。使人如同真的置身于炮火纷飞的战场一般。

炼金术士伊莉斯 永恒的玛娜



机种：PS2
厂商：Gust
类型：RPG
媒体：DVD

炼金工作室系列的转型第六作。与前几作相比，新作的战斗系统和剧情更加饱满，既继承了使用炼金术调和的惯有系统又追加了“玛娜调和”的新要素。

电车GO!FINAL



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：SLG
媒体：DVD

集该系列之大成的“电车”完美之作。在画面和声音的品质上有大幅的提升，同时还加入了面向初学者的“挑战模式”等新要素。

评论人

风林



机动战士高达SEED 朋友与你与战场：看惯了回合制的你来我往后，BANDAI总算给玩家点新的颜色看看了。虽然游戏的系统还有欠缺尚嫌不够完美，但全新的战斗方式说起来还有不少亮点。其实风林对于那些冗长的对话过程颇为头痛，加上游戏过多的小分支绞乱如麻，对于高达有免疫的自己也只能望其兴叹。如果是SEED铁迷的话，本作在耐玩度上设置得相当不错，可以多打几遍。作为GBA上的高达新作，本作绝对够得上这个分数。

钢铁前线 Ausf.B：以真实模拟战场气氛而著称的模拟游戏最新作，如果是接触过PS和DC初作的读者一定还记得游戏的精彩，这次终于可以再体验一次“炮灰”的感觉了……这款游戏可以用“执着”二字来形容，制作者无任何多余因素添加，游戏中甚至连调剂战争气氛的音乐都没有。同时在画面诉求方面也没有给PS2太多的发挥空间，纯粹追求炮击快感和战事相克的乐趣，使游戏的门槛太过高端，一般玩家怕是接受不了。因为他们会指着开发者鼻子说：你为什么不给我们来段CG！？

炼金术士伊莉斯 永恒的玛娜：一直觉得这系列游戏是在玩弄角色魅力和系统，事实上也的确如此，否则这样一款完全非PS2表现的游戏是不可能就这么堂皇的发卖还大肆广告宣传的，厂商对自己产品的信心坚定且不可动摇。最新作中让人感觉更是一款RPG游戏，而不再是系列FANS向的作品，一般初心者也能勉强上手……说起来，这款游戏仍旧是比较平淡，在剧情方面很难讨好男性玩家，这点上制作公司虽然略有意改善，但效果还是不甚明显。

电车GO!FINAL：彻底“粉丝”向后的电车GO已经不再有当年的恢弘气势，虽然系列的版本越出越多，但每一作的进步实在称不上大喜人。本作在画面上的表现依旧中规中矩，天候的变化也不够逼真，尤其是与SCE两年前就已经发售的“山手线”比较起来，在视觉方面实在太过小儿科，不知道为什么TAITO仍旧死抱着多边形刺激消费者……操作界面本作也算不上亲切，比起以前的显得更是缺少了专业的感觉。

PERFECT



机动战士高达SEED 朋友与你与战场：以动作冒险登场的机战势必让人眼前一亮，摆脱了SRPG的俗套，机战的玩家层也许会变得更广一些。游戏以战舰大天使号为中心展开，原创的情节分支纷繁复杂，玩家可以充分履行自己的意愿，随心所欲地决定故事走向。游戏存在关卡概念，关卡结束后的评价也将影响到今后的发展。收录了原作中的14首配乐，相信会博得许多动画迷的青睐。

钢铁前线 Ausf.B：从画面看，这是极没人缘的游戏，甚至有些与时代脱节，不仅发色单调，坦克的行进过程也存在丢祯现象，用“不堪入目”来形容也毫不过分。但是对于军事迷而言，本作却有着非凡的意义，游戏对坦克操作的模拟非常真实，与小队其他成员的默契配合也需要对战术思想的透彻理解。作为模拟战略游戏，游戏流程过短，只有6关，爆机时间4小时足以。

炼金术士伊莉斯 永恒的玛娜：炼金术士系列一向水准不俗，首次以男性为主角的本作也能够给人带来新意。其实这种传统的育成游戏已经遭遇了瓶颈，为此本作明显强化了RPG要素，不仅战斗系统加入动作要素，角色的特技也更趋个性化，而各种离奇的突发事件则是绝妙的画龙点睛之笔。游戏秉承了系列一贯的惟美画风和严谨系统，长时间游戏也可以乐在其中。

电车GO!FINAL：保留了前作中大受好评的经典线路，总数量较少，但限制很多，因此游戏过程并不枯燥。新追加的技巧附加分系统非常有趣，为喜欢钻研的玩家提供了全新的追求目标。游戏中换闸等动作与真实的电车驾驶仍然存在差距，但是却贴近玩家口味，实际的游戏感受颇为惬意。广播音的逼真程度大幅增加。同样要求对规则的严格遵守！

宇部



机动战士高达SEED 朋友与你与战场：在我国拥有很高人气的高达系列最新作，这次出现的是GBA作品。游戏自然忠实地再现了原作情节，不过不是原作的FANS恐怕很难体会到那种感动，因为本作的剧情客观的来说水平并不高。游戏采取动作和AVG并性的模式，操纵高达在地图上飞行的时候还是比较爽快的，至少在GBA上能有这样的翱翔感就很不容易了。

钢铁前线 Ausf.B：原来曾经是PS和DC上的名作，本来对这次的PS2版是很期待的，但见到成品后大失所望，单是画面表现就相当粗糙拖慢，且表现效果非常有限，秒间也就15桢左右，如果出现晃来晃去的镜头的话实在是让人头晕眼花。这样的视觉效果下只会增加玩者的抵触情绪，如果是追求真实和享受的玩家还是不要为此作耽误时间了。

炼金术士伊莉斯 永恒的玛娜：以清新可爱的风格和新奇有趣的调和系统而备受好评的炼金术士系列的最新作，只是不知道国内到底有多少人喜欢这个作品。游戏的画面还蛮明快的，角色们的性格也很鲜明。游戏类型改为RPG以后，情节方面有了相对突出的表现，对于Fans来说也够吸引的了。总的来说游戏素质还是不错，画面鲜艳音乐轻松，“调和”系统有很多值得认真研究的地方，是最近一部值得一玩的RPG。

电车GO!FINAL：著名电车驾驶模拟系列的最终作品，看的出来，TAITO对本作的投入还是非常认真的，力争给这款难现往日风光的游戏画上圆满的句号。新加入的Enjoy模式可以使用道具来辅助电车驾驶，给各层面的玩家带来乐趣。另外本作的系统资料集历代作品之精华，在运行线路大幅增加的基础上，还收录了系列最受欢迎的几条路线，登场车辆也有60种以上。

飞月



机动战士高达SEED 朋友与你与战场：阿斯兰和基拉在战场上相遇的经典一幕再现GBA！没想到AVG的高达SEED也是很有玩头的。和大多数AVG类型游戏一样，玩家在游戏中的分支选择不仅会决定后面的剧情，同时对隐藏机体和角色也会产生影响。另外，要想每战都打出S级评价也并不是一件容易事，极富挑战性。当然，该作最大的卖点仍然是那些悲壮感人的剧情，二周目的特典也很值得一玩哦！

钢铁前线 Ausf.B：游戏的画面很一般，偶尔还会出现丢祯的现象，整体来说相当粗糙。但是这并不妨碍本作成为拟真度很高的一款佳作，回到北非亲身参与著名的狐鼠之争，击破装甲的爽快感和战略性都很出色。虽然对新手和非军事迷来讲游戏可能略显单调，但只要是本作FANS对这种定位还是可以接受的吧。最后劝那些奔着回忆而来的老玩家不要抱有过高的期望。

炼金术士伊莉斯 永恒的玛娜：相对于该系列的前几作，这款新作可以说是彻底的改头换面，变成了一款正统的RPG。玩家要一边以形成世界的“源素”为原料，借用“玛娜”之力创造新道具，一边与敌人展开战斗，同时还引入了在战斗中消费“玛娜”发动技巧的系统。游戏容易上手，就是敌人出现的过于频繁了。说起来飞月还是喜欢以前那种经营炼金房、调和道具、与同伴一起冒险采集原料、体验各种诙谐事件的“平凡”生活，怀念玛莉、爱莉的时代……

电车GO!FINAL：老少皆宜的电车系列一向是人气鼎盛，从本作的质量来看相信自然也不会例外。游戏收录了东海道线、中央线、大阪环状线等多条人气路线，游戏性仍然令人乐不思蜀，新加入的“车掌乘务模式”玩起来更是独具乐趣，出站进站时放送广播，观看车尾的风景等设计相当别致。另外值得一提的是，游戏中像发动机、喀嗒喀嗒的行驶声等音效都极佳，令真实度倍增。

GOLD 36—40　SILVER 30—35

SILVER

电子游戏软件 编辑点评

5月29日～6月11日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人：雪人、彩火、北斗、小沛



雪人



彩火



北斗



小沛

超级机器人大战MX

发售：2004年5月27日



机种：PS2
厂商：BANPRESTO
类型：SLG
媒体：DVD

各类人气机器人动画再度汇聚一堂，新导入的支援攻击系统和《翼神传说》和《冥王计划ZEORYMER》的登场更成为本作的亮点之一。

雪人： 万年不灭的收钱游戏系列终于又推出了一款新作。本作的画面还是不错的，声优阵容也比较强大。游戏的进行方式仍然是传统的SLG模式，不过觉得似乎本作有意在强化剧情，可能是想借此来改变在一部分玩家中形成的“机战剧情差”的观念。虽然一切还是没能摆脱固有的系列模式，但是，相信还是会有很多铁杆玩家心甘情愿地为本作掏钱吧！

彩火： SRW系列即使有本质进化，外人也很难看得出来，更何况仅有改良的变化。MX注定是要被人很快忽略的作品，因为它既没有磅礴的故事线，也没有在系统上有什么值得注脚的进化，惟一的亮点，也就是开始时能在十多个不同动画机体中选择一个，在战斗中增加1.5倍经验值。另外，战斗动画读盘时间有所缩短，也得算是一个亮点。

北斗： PS2上机战系列的最新作，也是北斗最为期待的一款游戏，通关N次预定中。本作中的武器新增了W属性，凡是有W属性的武器可以同时攻击相邻的敌人，且无视对方援护，有点类似于D中的COMBO技。而“战舰援护攻击”系统则可以在战舰主动攻击时呼唤一名未出击的队员进行援护攻击，很好使的一个技巧；改造系统甚至可以改造命中与比杀率，强啊！总得来说游戏难度下降了不少，这点颇为不足。

小沛： 机战的热度看来一时半会儿是下不去了！机战MX的确有这个实力将这个系列的辉煌延续下去。虽然机战系列发售至今的每一代作品都与前一代相差不是很大，但它总有让人说不出的魅力，就像本作，系统在加入了最大5人的支援攻击外也没什么变化了，不过我喜欢的明日香登场本作，倒是令小沛很高兴！

转生学院幻苍录

发售：2004年5月27日



机种：PS2
厂商：Asmik Ace Entertainment
类型：AVG+SLG
媒体：DVD

玩家将一边体验学园生活，一边解开众多谜团作为镇守人与叫作“天魔”的敌人展开战斗。游戏采用的感情输入系统的设定令人耳目一新。

雪人： 本作是一款AVG与SLG混合而成的游戏。玩家要在冒险过程中接触不同的人，触发不同的事件。而根据玩家处理方法的不同，剧情的发展也会随之改变。游戏的战斗方式是传统的战棋模式，每个人物之间的关系对战斗结果也有较大的影响。游戏的人物设定就是大家都比较喜欢的帅哥美女，音乐也听得比较顺耳，喜欢此类游戏的朋友不妨一试。

彩火： 本作注定将是一个小众圈子的作品，但这并不影响其有诱人的游戏魅力。游戏难度虽然不高，但游戏系统设定却非常复杂，虽然一般玩家不必理会其中的细节，但其可钻研的内容确实非常深厚。另外游戏的人物设定还是够酷的，对于那些喜欢日式风格的朋友，本作是可以钻研一下的。而一直玩下来的朋友，自然更不能放弃了。

北斗： 学院系列的最新作，和系列作品相比系统变化不是很大。游戏基本分为两部分，前期的探索AVG与战斗时的SLG。在AVG部分可以遇到各种各样的人和事件，而主角所选择的态度也会大大影响剧情与战斗部分的发展；战斗时根据队员们友好度的不同发生援护攻击与防护的几率也有很大的差别。游戏画面和人设做得不错，另外玩家还可以随时欣赏玩过的剧情CG和音乐，真是蛮体贴的设定。

小沛： 和风冒险游戏——这是我对这款游戏的概括。说实话，因为有机战这么好的游戏比着，这款日式作品显得乏味多了。倒是游戏的剧情部分所采用的系统很有意思，它可以在回话的同时加入自己的情绪，根据各自情绪的不同，事件也会发生改变。不过这款游戏的剧情实在是太长了！没有耐心可不行啊。

足球王国预赛版

发售：2004年5月27日



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：SPG
媒体：DVD

操作感觉类似于WE的NAMCO的足球游戏，由日本国家队核心球星中村俊辅担任形象代言人。游戏真实再现了“Off the Ball”动作，足球FANS推荐。

雪人： 本作基本上是模仿目前最受欢迎的《WE》系列和《FIFA》系列制作出来的一款足球游戏，可惜由于生搬硬套给人一种画虎不成反类犬的感觉。比赛时人物的动作比较机械，没有什么真实感可言，而球员的外形也比前面提到的两作相差甚远。虽然本作请来了在日本颇有人气的中村来作代言人，但是仍然难以为本作增添更多的光彩。

彩火： 游戏本身有不少亮点，分数不高的关键，还是因为它还太嫩，要完善的地方很多。简陋的球员造型，是既无FIFA的光泽质感，也没WE的圆润结实，尤其是皮球运动轨迹，运算机制明显差了一个档次。但本作综合两大足球游戏系统的做法，如果继续完善下去的话，或许还有一些成功的希望。

北斗： NAMCO出品的足球游戏新作，并请到了日本球星中村俊辅作为游戏代言人。游戏充满卡通渲染风格的开场动画让人眼前一新，而传球系统的改进也是游戏一大亮点：△键与○键分别对应地面球和高空球；在带球的同时，你的周围有一个点指示传球的方向，并且可以通过按键来控制力量。尽管本作有不少地方都是效仿的WE，然而还是希望本作能给足球游戏带来新鲜的感觉。

小沛： 作为一款“专业”的足球游戏，我觉得它更像一款教学软件，而不是供人们娱乐用的。因为其在战术设定上显得十分细致而近乎繁琐，但在操作上它又像是FIFA和胜利十一人的合体，传球像FIFA，动作和射门像胜利十一人。也许正像它所标榜的“专业”，像我这种外行人，看来只能去玩胜利十一人了。

钢铁帝国

发售：2004年4月30日



机种：GBA
厂商：STAR・FISH
类型：STG
媒体：卡带

1992年HOT・B公司在家用机上发售的著名射击游戏的移植版。游戏由7大关构成，除了保持原有水准外，难度自然也更加提高，玩起来愈加紧张刺激。

雪人： 本作是一款横向二维的飞行射击类游戏。游戏开始时共有两款机型供玩家选择，是要速度还是要凶狠的火力就看玩家的喜好了。游戏的难度设定还是比较高的，如潮水般不断涌出的敌人和满天飞舞的子弹确实会让那些反应较慢的玩家应接不暇。就算是此道中的高手，在这么小的屏幕上也还是多加小心为妙。游戏的画面有一点闪，所以建议视力不好的玩家三思后再购买！

彩火： 不要说是在掌机上，就是放眼整个游戏圈，二维射击早已退出历史舞台。作为复刻作，游戏品质高低与现在移植水平基本没有直接关系。其本身火爆程度还是够棒的，只是原本两种飞机选择的系统在掌机上有点多余。而且少少的接关次数，实在不符合掌机上玩家的需求。但游戏火爆的氛围还是能够让人们重温过去射击游戏风光的岁月的。

北斗： HOT.B在GBA上推出的一款射击游戏。玩家可以从两架飞机中选择一架进行游戏。上面的小型飞机速度快，但是耐久值低，容易被击落；下面的飞机则是皮粗肉厚的龟速装甲型，由于被打击面大，其实与前者相比没有什么优势。游戏中的敌人比较讨厌，经常都是从前面和后面同时出现，玩家在前后射击时必须具有一定水平的反射神经才行。游戏整体难度一般，不过由于场面混乱很容易让人疏忽。

小沛： 说实话，个人认为GBA上不大适合做这类射击游戏。因为飞行射击游戏追求的是自如穿梭于如冰雹般倾泻而下的子弹之中的爽快与刺激。而这些用GBA小小的屏幕表现出来之后给人的感觉只有两个字：混乱！本作也是如此，更要命的是敌人有一半以上是从后面偷袭的，虽然也能对后攻击，但让人游戏起来感觉就是不爽。而且一开始只有两架飞机可供选择实在是太少了。

GOLD

电子游戏软件

编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

5月29日—6月11日 2004

评论人：PERFECT、风林、彩火、飞月


PERFECT


风林


彩火


飞月

马里奥与大金刚

发售：2004年6月10日



机种：GBA
厂商：任天堂
类型：ACT
媒体：卡带

马里奥与大金刚两大游戏巨星再度同台展开较量。玩家要扮演马里奥把大金刚强行抢走的“迷你马里奥”玩具尽数找回。游戏关卡设计巧妙，极富挑战性。

PERFECT： 老任就是牛啊，可以做出这么有游戏性的东东！游戏的故事创意其实挺简单的，玩家就是要让老朋友马里奥夺回被大金刚抢走的小马里奥。游戏的关卡比较多，难度当然也不会太低哦。不过游戏的操作感非常好，而且马里奥的动作也很丰富，让人有种拿起来，放不下的感觉，实为外出旅行、闲暇消遣之必备佳品。一句话，任氏在此类游戏上的造诣绝对可说是登峰造极了。

风林： 如果没有马里奥，这款游戏大概卖不过一万本，这样一款很难得的“专业”智力游戏很可能会与广大玩家失之交臂，不过现在还好。这样的游戏我们在十几年前大概就已经体验过，可以说仍旧是一款怀旧向的作品，但就是因为相隔久远，从新接触此类方式的作品让大部分玩家都倍感亲切，玩起来更是欲罢不能。如果搬出虚无的游戏性来谈的话，这款游戏大概是近期游戏性最高的作品了吧。

彩火： 两大人气角色再度汇合，自然迸发超凡魅力。然而即使没有明星坐台，游戏乐趣也是令人陶醉。本作精髓在于将挑战长度化整为零，让玩家可在一分钟内通过一小关，同时尽量降低对玩家操作能力的要求，依靠小智慧应用难以记述的各类技巧，使人能在极短时间内，满足快乐挑战的欲望。

飞月： 马里奥与大金刚两大著名游戏角色在GBA上再次展开较量。玩家要利用铁锤、传送带等道具并使用马里奥的各种招牌动作，跳跃、攀登等来突破重重关卡，寻回被大金刚偷走的马里奥玩具。游戏类型属于动作益智类，在机关的设计上具有一定挑战性，同时又充分体现了任天堂倡导的“简洁至上”游戏理念，十分适合移动娱乐。

搬枪少女Vol.1

发售：2004年4月8日



机种：PS2
厂商：MMV
类型：A.AVG
媒体：DVD

根据漫画家相田裕原作的同名人气动画改编而来的3D动作射击游戏。玩家将操纵汉丽埃塔，使用各种枪械展开激烈的战斗，喜欢原作的玩家不妨一试。

PERFECT： 改变自著名动漫的游戏，游戏改编得还算忠实，穿插有大量的原作情节动画，剧情发展也很精彩，人物角色性格鲜明——当然，这一切都要拜原作所赐。而单纯的游戏部分则显得比较一般了，尤其是操作上稍显烦琐，人物的动作和表情也有些僵硬。游戏一开始设有训练关，所以即使是新手也能轻易上手。适合原作的狂热FANS。

风林： 既然被星川捧为神作，风某就说什么也不能错过这款游戏了。这款游戏是做给动画迷的，对于第一次接触的玩家而言，就少了太多的剧情乐趣，而只剩下单纯的射击快感，而这份感觉却又着实不能称为“痛快”。游戏的进行方式还是比较单调的，而且画面也找不到动感，即使是动画迷在这款游戏中大概也只能因为自己是铁杆而勉强支持下去吧！

彩火： 改编自同名动画的主视角射击游戏。尽管游戏一开始会先从基本知识学起，比较容易就能上手，然而操作的设定还是让人感觉颇为不爽。尤其是在射击时，给人的感觉就是双方在面对面的互射，而敌人的准头则差得离谱！尽管游戏宣称的真实枪类的收集是其最大亮点，不过射击游戏做成这种样子个人认为是无论如何都说不过去的。

飞月： 说起原作《搬枪少女》来，那可是本人颇为喜欢的一部作品。外表柔弱的少女手持各式武器面无表情的射杀敌人，这种不和谐的美实在是让人陶醉。虽说游戏基本上也保持了这种风格，但作为一款射击游戏来说却未免有些差强人意。人物动作僵硬，画面音乐均属一般，操作和系统上也没有什么亮点，惟有众多可选择的枪支还算值得一提，看来还是把希望放在后续作品上比较好。

美少女梦工厂

发售：2004年5月9日



机种：PS2
厂商：GeneX
类型：SLG
媒体：DVD

号称育成游戏金字塔的超人气PC大作终于移植PS2，该作不仅大幅强化了画面，而且所有登场角色均全部配上了语音，给人焕然一新的感觉。

PERFECT： 传统的美少女养成类游戏，世界被大魔王侵略，玩家则是一名拯救世界的勇士，在某个村庄收养了一名孤女做养女。你要在游戏中教给她基本的知识和道德，还要培养她在乱世中生存下来的能力，最终达成她成为公主的梦想。游戏还算轻松明快，适合喜爱养成类的玩家。

风林： 有点想不通，厂商把这款游戏搬上PS2的初衷是什么？难道他真的以为在家用机上还有这个系列的铁迷吗？玩家的任务仍旧是想方设法的把眼前的小女生培养成一个德育体美劳全面发展的优秀人材，一股生嚼别人早已嚼烂的鸡骨头的感觉不经觉的从画面中潮涌而出。厂商对于这一题材的痴迷真是让人佩服不已。

彩火： 最早是在PC上玩到这款游戏的，玩家要培养一个小姑娘最后变成公主或者魔法师等等，可能这就是最早的养成游戏之一了吧。此次重现于PS2，给喜爱此作的玩家带来不小的快乐。你可以让小姑娘学习、购物、练武等等，随着她的长大可以干的事情更多。而且在PS2的机能的衬托下。画面更加漂亮，还加入了全程语音，这是一个最大的亮点。稍显遗憾的就是游戏玩的时间长了令人觉得有些单调。

飞月： 飞月玩的第一个PC育成游戏就是这款《美少女梦工厂》，而且全部三代都是偶的挚爱。虽说三代《梦幻妖精》曾推出过PS版，但由于没有经典的冒险修炼系统所以一直是一个遗憾，这次一代PS2版的推出终于算是弥补了这个缺陷！尽管新作在操作方面并没有太大的改善，但所有角色画像均经过重新绘制，而且更为每个人配上了语音，还是有很大可玩性的。哼，不管是女王、勇者还是王子的新娘，对我来说还不是唾手可得吗！？

Fight Night 2004

发售：2004年3月7日



机种：PS2
厂商：EA
类型：SPG
媒体：DVD

由世界轻重量级冠军小罗伊·琼斯代言的EA拳击游戏，欧美风格浓重，可供玩家使用的角色多达32名。只需左右摇杆配合即可完美施展各种技巧的设定是该作最大的卖点之一。

PERFECT： 原以为拳击游戏并无太多技巧可言，不过本作却改变了笔者的这种看法。拳台上的你死我活完全靠两个模拟摇杆主宰，出拳方式共有6种，使用方式很简单，但是如何恰到好处地在实战中运用却颇有学问。在反反复复地寻找战机和捕捉战机的过程中，紧张和刺激的感觉会油然而生。游戏初期需要对操作有一个适应的过程，熟练之后便乐趣非凡。

风林： EA式的风格，EA式的CG，EA式的音乐，EA式的读碟时间，EA式的菜单界面，以及EA式的操作性……可以说这是目前最真实的搏击类游戏，这点对于善于修饰细节的EA来说易如反掌。游戏中可以使用32名人物，并且各量级都有详细划分，不由得令人联想到当年CAPCOM代理的某搏击游戏，两者相比之下，EA这款在噱头方面显然更胜一筹。多说一句，XBOX版比较而言，也没比PS2版好到哪里去……

彩火： 欧美风格的拳击游戏，真不知道有多少人会喜欢。游戏是以地下赌博性拳击场为背景，玩家要面对一次次的挑战，最终成为地下格斗之王。操作虽然依旧是欧美式的僵硬，但设计上小有新意，单用右摇杆就可以完成一系列的出拳动作了，还算是其亮点之一。推荐拳击游戏重度FANS入手。

飞月： 本人对拳击游戏并不是那么的在行，但EA公司出品的体育游戏的品质自不必说。漂亮的画面，菜单也是典型的EA风格，进入游戏操作一把，感觉人物的攻击、躲闪动作很灵活，出拳反应也很快，左右摇杆的操作只要习惯了之后还算顺手，但此类游戏常会出现的僵硬通病还是未能避免。想来拳击游戏在中国的玩家群中可能响应者相对较少，但如果你是一个拳迷的话，那么这款游戏还是可以打发一下时间的。

责编/飞月

GB ADVANCE

马里奥VS大金刚

MARIO VS DONKEY KONG

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004.6.10
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

虽然游戏自始至终都贯彻着老任传统的游戏性第一的思想，并且游戏本身的素质也的确是很让人满意。但是笔者多少还是感觉有些遗憾，感觉游戏的难度有些偏低。笔者的攻关过程中竟然一次都没有被卡住过。虽然偶不是自虐狂，但是多少还是有些怀念当初那个被一个关卡卡住几个月的日子。我知道这其中还有很多的客观原因在里面，但是我现在还是想说，谢谢！谢谢任天堂！因为我知道，现在只有任天堂的游戏才能带给我们最纯真的游戏快乐！向所有掌机玩家无责任吐血推荐本作！掌机必备游戏！

操作篇

本作的操作相当的简单，除了几个特殊的跳跃外就只有最基本的动作了，但朴素简单的操作性却体现了无穷的游戏魅力！



（基本操作）

十字键……………………控制角色移动
A键……………………跳跃
B键……………………举/投等动作
L+R键……………………配合十字键观察地形

（特殊操作）

后空翻…………→中 ←+A键(以人物面朝右为例)
三段跳…………………↓A A A键

【攻略前的说明】

本作一共有包括一周目MAIN中的48+1关，二周目PLUS中的42+1关和附件关EXPERT中的10+2关，共102关。鉴于MAIN中的关卡难度比较低和篇幅的限制。本攻略会从PLUS中的关卡开始进行的攻略解析，不便之处还请读者大人海涵！

——PLUS篇

MARIO TOY FACTORY

1-1+



←先要解决掉两个敌人，以便之后玩具马里奥从这里通过。



←将垃圾桶扔到图示位置，这样玩具马里奥就可以得到上面的礼品箱。



→最后这里一定要让玩具马里奥尾随自己一起跳过来，踩上前面的蓝色按钮就可通过。

1-2+



←踩下蓝色按钮后将垃圾桶扔到图示位置，注意一定要扔在蓝色方块上方，利用3段跳从上方通过可以利用玩具马里奥得到礼品箱。





←踩下红色按钮得到红色平台上方的礼品箱后，刚才放在蓝色方块上的垃圾桶就会落到下层来，利用弹簧将其运到图示位置为玩具马里奥做踮脚。

1-3+

没有难度，先将上方的礼品箱得到，然后到下层救出玩具马里奥，利用弹簧就可以到达任何想要去的地方。

1-4+



→踩下黄色的按钮，这样垃圾桶就会全部落在钉板上，带着玩具马里奥通过。来到上层踩下红色按钮，和玩具马里奥分别从上下通过右边的场景，在右边玩具马里奥可以利用弹簧来到目标门处。

1-5+



←本关同样比较容易，上面的两个礼品箱都比较容易取得，需要注意的是图示位置的这个礼品箱一定要让玩具马里奥去拿，否则会使玩具马里奥掉到钉板上。

1-6+



→本关的难点在于带着玩具马里奥通过图示位置的这个落砖块的路程，要算好砖块落下的位置，通过马里奥的位置来控制玩具马里奥来进行躲避。

DK+

利用颜色垃圾桶砸大金刚。注意不要被上方落下的杂物砸到，因为右侧有两种颜色的平台，所以从这边跳应该比较好一些，其它与一周目时基本一致。

DONKEY KONG JUNGLE PLUS

2-1+

本关的难点是如何躲避食人花的子弹，要保证自己和玩具马里奥都不被子弹击中是比较困难的。这里最好不要与玩具马里奥拉开太大的距离，找好机会一口气就可以冲到最上层。

2-2+

一开始就要跳上上方的绳索，用香蕉等道具将下层的犀牛全部砸死，这样才能保证玩具马里奥的安全，之后就简单了，将玩具马里奥接到上层就可过关。

2-3+



←本关右端礼品箱的取得是关键，因为这里全是会消失的石块，稍有不甚就会掉到下面的钉板上。上图是笔者给出的参考路线，红色线路部分是必须用到后空翻的。这样可以保证得到全部的礼品箱，又不会掉到下方的钉板上。救出玩具马里奥后，最后一个礼品箱需要利用玩具马里奥取得，注意石块同样是会消失的，利用梯子下来，在最左端和玩具马里奥会合。

2-4+

利用上方的绳索得到所有的礼品箱，同时要注意不被鸟碰到和玩具马里奥不被鸟屎砸到。

2-5+

本关的路线同样是非常的明显，主要任务就是利用绳索旁的水果将下方的怪物砸死，为玩具马里奥开路，其它的都非常容易。

2-6+



→按照顺序先取得下方的红色和最上方的黄色礼品箱，然后让马里奥来到下层踩黄色按钮，如上图，使玩具马里奥得到中间的蓝色礼品箱。



然后回来踩红色按钮，注意一定要使玩具马里奥回到绿色方块上面时再踩，否则会掉到钉板上。最后踩蓝色的按钮就可以打开通道与玩具马里奥在门锁处会合。

DK+

利用绳索旁的水果砸大金刚，相比一周目，大金刚的移动速度和敌人的数量都有不少的增加，要想不受到伤害获得金星还是有些困难。

FIRE MOUNTAIN PLUS

3-1+

在下层通过踩按钮来控制上层的玩具马里奥通过障碍取得礼品箱。关卡的设计相当的巧妙。踩按钮的顺序依次为蓝黄蓝红蓝红。取得全部的礼品箱在下层和玩具马里奥会合。

3-2+



→本关的鸟比较讨厌，要时刻注意马里奥与玩具马里奥的

位置，不要被鸟或鸟屎碰到。如上图，下到第二层时一定要使玩具马里奥下到第三层，而马里奥留在二层拿礼品箱。然后马上回到三层赶走那个会吐火的敌人。第四层的礼品箱同样需要利用玩具马里奥取得。

3-3+

→要使马里奥和玩具马里奥同时躲避火球敌人,向右移动时要使马里奥在上层而玩具马里奥在下层,这样同步前进便于躲避火球,在到达上图位置时，可以让马里奥利用三段跳通过，时间要掌握好，要使玩具马里奥通过时不会被火球碰到才可以。回来时同理，不过因为玩具马里奥是尾随，不再是同步前进，躲避的难度要更大。

3-4+



←救出玩具马里奥后将其引到图示位置，踩蓝色按钮得到黄色礼品箱。



←接下来是关键,再次将玩具马里奥引到下面,作用是将其卡在图示位置，然后到左端下绳索前踩红色按钮,这里动作一定要快,否则玩具马里奥又会通过弹簧回到上层。



→这样就成功的将玩具马里奥引到最下面，得到蓝色礼品箱后回去踩蓝色按钮，可以使玩具马里奥得到红色礼品箱，最后打开门锁过关。

3-5+

因为岩浆上升的速度很快，所以路线一开始就要确定好，几处需要跳



跃的地方一定要掌握好，否则就会使马里奥或玩具马里奥掉下去。在来到图示位置事时不要从右上方走，而是直接利



用后空翻跳到有门锁的平台上，然后扔下木桶为玩具马里奥做垫脚。

3-6+



←本关的时间比较紧，一开始跳上左边的绳索，踩下蓝色按钮得到黄色礼品箱后到右下方救出玩具马里奥。在穿过有两个火球敌人的时候不要耽误太多时间，否则很难得到金星。在来到上图的位置时把蓝色的敌人扔到右端去，然后通过蓝色的踏板向右上跳。



→在这里要踩在玩具马里奥的头抓住上方的绳索，爬到上方踩下红色按钮然后继续向右上方跳。



→取得最后两个礼品箱后就OK了。

DK+

利用大金刚扔下来的木桶回做它，因为本关所有的黄色砖块都是可以消失的，而且无论是木桶还是大金刚扔下来的各种石块落到黄色石块后都有跟踪功能。最好取得的木桶就是大金刚扔在中央位置地上的。多利用两边的升降石块可以取得比较好的效果。

SPOOKY HOUSE PLUS

4-1+



→本关需要躲避大小铁块怪，只要控制好马里奥与玩具马里奥的距离就可以很容易的通过。在来到上图位置时，算好时间，马里奥通过绳索从上面的平台通过，而玩具马里奥在下面趁铁块怪落下时跳到右边。

4-2+

救出玩具马里奥后先踩蓝色的按钮，让玩具马里奥从活动的平台处降下得到红色礼品箱。然后就是来到图示的位置，这里要先踩黄色按钮再踩蓝色按钮才可以使玩具马里奥在落到钉板前得到黄色礼品箱，对速度要求很严格，稍微差一点就会失败。之后再按红、蓝、红、蓝的顺序踩按钮使玩具马里奥来到门锁处和马里奥会合。



4-3+

本关并没有太复杂的机关设计，主要是考验玩家的控制水平，几个需要变成踏脚的敌人才能通过的地方，踩按钮的时间必须要掌握好，如图示的位置，必须要保证一定合适的距离，这样才能保证马里奥与玩具马里奥都能顺利通过。



4-4+



←开始的时候要把白幽灵引到尽量远离玩具马里奥的地方，为之后的行动做好装备。

踩下蓝色的按钮后让玩具马里奥从活动平台降下顺便得到蓝色礼品箱。得到黄色礼品箱后再踩红色按钮。马里奥从右端的梯子下去就可以和玩具马里奥会合。

4-5+



→救下玩具马里奥后，依次踩下黄、蓝、红的按钮使红色的敌人达到图示的位置，将它作为踏脚将玩具马里奥带到右端来。



→接下来同理将红色敌人引到左端做踏脚,需要依次踩黄、

→接下来同理将红色敌人引到左端做踏脚,需要依次踩黄、蓝、黄、红按钮，



→最后的一个平台上要连续取得三个礼品箱，注意观察小铁块怪的运动方式，如上图，依次站在三个安全区的位置并且取得礼品箱就可以顺利完成本关。

4-6+



←开始的第二个铁块怪可以不用理睬直接冲过去。到图示的位置时注意一定要从右向左走，并且使玩具马里奥从活动的平台上降下，取得两个礼品箱。



→之后的操作是本关的一个难点，同样是将玩具马里奥从平台上降下，在降下的同时要操纵马里奥踩下前方蓝色的按钮，而敌人变成踏脚的位置也必须要合适才能保证玩具马里奥顺利到达门锁处，时间掌握的要恰到好处。

DK+

比一周目只是增加了可以掉下来的钢椎，难度仍然不是很大。

MYSTIC FOREST PLUS

5-1+



←一开始就要在图示位置将玩具马里奥卡在这个位置，这样它就不会跟过来，接下来就是要对付右边那个红色的棘手敌人。



→通过反复的踩红，蓝两个按钮最后将这个敌人降到最下层的钉板上，然后回过头再去接玩具马里奥。



→如右图位置要拉开与玩具马里奥的距离踩蓝色的按钮,使玩具马里奥降到下层取得黄色礼品箱。

5-2+

本关的礼品箱都需要马里奥自己取得，并没有什么困难的地方。注意观察传送带的方向，以此来判断是否需要踩开关。

5-3+



→利用炸弹按照图示的顺序依次炸掉砖块,在炸第三块的时候要先踩下蓝色的按钮，从绳索下蓝色的踏板上直接扔上去即可。



←图示位置时一定要尽快踩下蓝色的按钮,保证玩具马里奥可以从出现的蓝色的砖块上安全通过。

5-4+

考验操作与耐性的一关，绝对不能着急。要看好下方炮台的射击方向，然后找好机会进行跳跃。门锁在右上方。

5-5+

先使马里奥在绳索上左右移动，使玩具马里奥移动到传送带下面。



睡着的敌人只要马里奥不下去就不会醒来，如下图让马里奥抓住绳索，使玩具马里奥跳到下层，在左端取得黄色礼品箱通过弹簧再次回到原处。之后马里奥从梯子上下去将敌人引到左边后再爬上梯子，从最右端的绳索下行，这样玩具马里奥也可以避开敌人来到下层。



5-6+

本关的难点在于如何获得蓝色的礼品箱。主要是里面的那个石块不容易用炸弹炸到。其实方法还是很简单的，如图示，当炸弹敌人看到马里奥的时候就开始进行爆炸前的倒计时，而在这段时间它还会按照自己原定的路线行动的，大概在炸弹敌人移动到上图的位置时，马里奥跳下去，而炸弹敌人走到最里面的同时也是刚好爆炸，如图。





DK+

注意大金刚扔到的炸弹敌人可以将中央的地面炸开。

DK+



→要将大金刚放出来的炸弹敌人通过传送带再给它送回去，相比一周目时，中央激光的宽度和速度都有增加。不要盲目的去踩机关，最好是在炸弹敌人刚刚落到第二层的传送带时再踩。这样可以有效减少在传送带上进行“拉锯战”时所消耗的时间。

BOSS战



→注意上方落下的各种物品，只要任何一样东西砸到一下就完了。大金刚乘坐的机器人两只手各有3只玩具马里奥，需要用木桶砸其身体部分6次才可以解出所有的玩具马里奥。最后仍然还需要再砸一次才能毁掉大金刚的机器人。随着大金刚被攻击次数的增加，它的动作将变得越来越有攻击性，要小心应付。

TWILIGHT CITY PLUS

6-1+



→下面穿越激光的时候需要同时注意看马里奥和玩具马里奥两个人的位置，来到上层后就不能让玩具马里奥再下去了，如上图的位置。要一直保证玩具马里奥在这个平台上。将图中右下方的垃圾桶运到蓝色平台上，这里需要踩在玩具马里奥的头向上扔。



←这样玩具马里奥就有踮脚可以通过右边的弹簧跳到这里，然后到达门锁处。

6-2+

无难度，不说了。如果一路玩到这还不能一次过关，我只能说%￥#%￥%……

6-3+



←本关的过关思路很简单，就是利用马里奥抓住移动敌人的绳索以此来控制玩具马里奥的移动速度。大概在下面敌人开始向回走的时候松手就可以，也并不是很难。

6-4+



→穿过前面的激光后，反复踩红、蓝的按钮将图示中的敌人降下钉板上，然后利用其做踮脚得到黄色的礼品箱。最后在门锁处和玩具马里奥会合。

6-5+



←本关的机关布置相对比较复杂，需要用炸弹敌人炸坏3处的石块：踩下蓝色的按钮将落下炸弹敌人扔到图示的位置，炸开缺口。



→然后再次将炸弹敌人运到上图的位置，向上扔通过传送带将石块炸开，跳上去后踩下机关，这样所有的传送带的运行方向都会改变。



←再次跳上右上方的平台，从缺口处扔下炸弹敌人，踩红色按钮使敌人落到下方的传送带上，这样可以炸掉第三处石块。

6-6+



→开始的时候就要把垃圾桶一起运到图示位置，踩下机关再将垃圾桶扔到传送带上。



←将垃圾桶扔到上方的传送带后马上跳到下面踩下红色的按钮，使垃圾桶落在图示位置，这样玩具马里奥就可以到达门锁处。

——EXPERT篇

X-1



←首先通过弹簧跳到上面，来到左边的传送带上。



→这里要将垃圾桶尽力向前抛，垃圾桶在空中的运行轨迹见图，要使桶在最后落在钉板的边缘。



←得到全部的三个礼品箱后将桶举起顺势落在下面。这就是为什么一定要将垃圾桶扔在钉板边缘。



→再次利用弹簧跳到传送带上利用三段跳取得钥匙，将钥匙和垃圾桶都用传送带送到右边的场景。



←利用垃圾桶做踮脚将钥匙送到传送带上，之后举起桶踩下机关，这样钥匙就不会掉下去了，之后就容易了，踩下红色按钮利用垃圾桶跳上红色平台。



X-2

→几乎全要利用后空翻才能跳上的平台，因为平台踏上就会消失，所以一个失误就有可能丧命。对操作要求比较严格。但是路线很简单，这里就不做出详细说明了。

X-3

能够取得开始这个蓝色礼品箱本关就算是成功一半了，笔者推荐的方法是利用移动平台跳到白色的砖块上，然后利用三段跳的最后一段跳取得礼品箱，时间一定要掌握好，刚好能够落在移动过来的平台上，否则就会撞到第三个火球上。



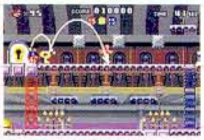


→通过之后的两个升降石块时，笔者推荐使用三段跳，一气呵成跳到对面去。



←取得钥匙回来时掌握好时间落在平台右端的边缘，可以刚好不能被两个火球碰到平安到达。总的来说本关对操作相当的苛刻，而且很多地方还有运气的成分，十数次内无法通过都很正常，只要有些耐心应该没有问题。

X-4



→本关会有两个小铁块怪如影随形一直跟着马里奥，但是因为行动有规律，还是比较好躲避的。难点在于上图中这个礼品箱的取得，因为同时有三个小铁块怪的出现，给马里奥空中跳跃只留了很小的空间，笔者这里给出一个绝对安全的跳法，如图将钥匙放在第一个小铁块怪落地时所在位置，然后使用三段跳，最后一跳取得礼品箱并且所落下的位置刚好是安全区，也就是没有铁块会落到这里，取得后马上回头取钥匙开门就可以了。

X-5

马里奥变炸弹人了！本关的攻略方法几乎每个人都有自己的一套方案，所以笔者实在不知道应该如何来写，只能说一下总体思路。一定要保证多



雷齐发，这才是快速过关的保证，另外还有就是每个炸弹敌人都应该有自己负责的一部分砖块，这样才能分工明确，少走很多冤枉路，笔者推荐配置见上图。（注：上图中的区域1，2，3分别指从左上到右下的三个炸弹敌人所负责炸的砖块范围）

X-6



→一开始红色礼品箱的取得方法就不罗嗦了，从右边的绳索踩下黄色按钮后，在上图位置将炸弹抛出去，这样左右场景又开出一个新的通道。到右下方踩蓝色按钮以及和它一起的机关，爬上绳索从刚才打通的通道中跳过来。



←这样就可以取得钥匙了，将黄色按钮踩下。然后将钥匙扔到上面的平台上，人也跟着上去，从左边的升降平台下来。



→最后上门锁时因为移动平台的运动方向是逆时针的，会稍微有些困难，使用“人键分上”即可。

X-7

话说回来本关惟一的这个敌人还真是够可怜的，自始至终都要跟着马里奥，却整个一个“垫背”的。



←开始的地方都比较简单，来到图示位置先在下面踩下黄色按钮，将那个“小可怜”扔到黄色平台上面，踩在它上面来到上层，并且在下面的敌人不在黄色平台上时踩下红色按钮。



←从右边红色的梯子下来举起来接着向上扔。



←最后将其扔到钉板上，马里奥要在绳索上紧跟着它，需要的时候下来踩它就可以了……唉……真可怜……

X-8

本关对跳跃的要求非常高，尤其是三段跳的掌握程度，具体请见下图：



←活动平台只要不是站在上面超过一定时间就不会落下，这为三段跳提供了非常宽松的使用条件。从上图的位置跳过去可以得到一个礼品箱。



→如图的位置需要在右边的平台上进行两次跳跃，然后用第三跳跃过钉板。

其它的地方都比较简单，以上两个位置必须按照此法通过。

X-9

EXPERT中惟一一个平庸的关卡，不知道为什么会放在这里。难度很低，这里就不浪费篇幅介绍了。

X-10

完全靠操作的关卡，通过踩不同颜色的按钮来达到各种需要的台阶。

X-11



←难度很一般的一个关卡，前面都很轻松。关键是到后期如何将钥匙运到门前去。如上图踩下蓝色的按钮后，需要将钥匙让到蓝色的砖块上然后踩红色按钮使其落到下面。在图中马里奥的位置进行助跑跳起向前方扔钥匙，运气好的话可以刚好使其卡在传送带的边缘，这样就不会向后移动了。剩下的就容易了，自己搞定吧。

X-12



→一开始的时候为了躲避激光要先踩上炸弹上，当激光消失后马上将炸弹扔掉，用三段跳或后空翻跳到上层的平台上，等缺口炸开再去拿礼品箱。



←在这里要将炸弹扔到上边的传送带上，炸开左边的砖块取得礼品箱。后来踩下机关将传送带的方向倒置再向上扔炸弹，将右边的砖块炸开从下面穿过。





最后这里先用炸弹将左边门前的砖块炸开，拿右边的礼品箱和运钥匙到左边下来时都需要用炸弹做踏脚，时间一定要掌握好。

最后想说明一下关于本作金星奖励的问题，除了每关最后和大金刚的DK战需要不被伤害才能达到金星外，其余的关卡都和游戏时间有大的关系，时间用得越短，分越高。这样才有可能达到金星评价的标准。这也是考验玩家对关卡的熟练程度，也就是说仅仅一、两遍的游戏是很难得到全金星的，笔者不才浪费了不少的心血才完成全金星，因为金星的数量还跟EXPERT的挑战有关，所以想玩到全部关卡的朋友请去挑战全金星的取得吧！ ■文/GUGU 编排/宇部





GB ADVANCE

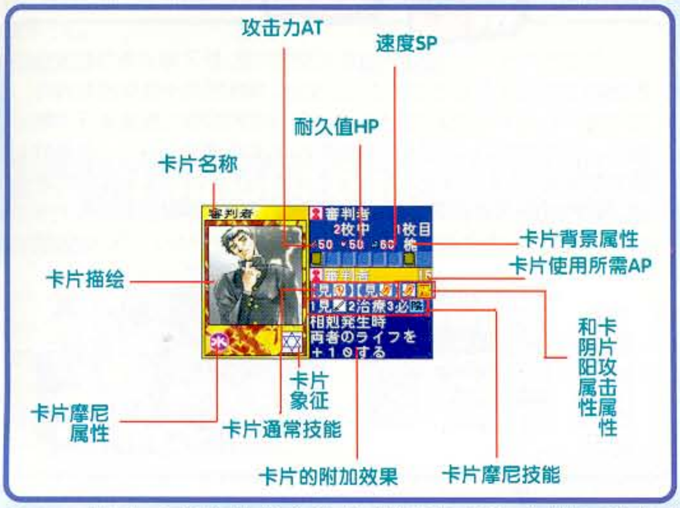
东京魔人学园

符咒封录

GBA	厂商：ASMIK-ACE	发售日：2004.4.1
	类型：卡片AVG	价格：5800日元	其他：——



第一章 人物符



●AT——攻击力，可给予对方等同于攻击力的伤害值，当然，伤害值要先扣掉对方的摩尼LV×10。

●HP——血槽，被对方攻击会减少，到0此卡便被破坏，进到墓地里。

●SP——速度，双方交战时速度快的一方优先攻击，速度相同则由发起攻击的一方先攻击。

●所需AP——此卡在台面上被使用所必需消耗符咒士的AP值。

（以上4项数值并不是每种人物固定的，卡片的象征不同，数值也会有差别）

●攻击属性——共5种，分别为 拳、 武、 飞、 术、 气。

●阴阳属性——共2种， 阴、 阳。

（以上2项也不是每种人物固定的，根据象征的不同也会改变）



●摩尼属性——俗称的属性，分为木、火、土、金、水5种，和战斗中台面里的各场地摩尼息息相关，另外不同的摩尼属性和背景属性共同关系到卡片附加效果的不同。

●背景属性——卡片描绘后面的背景图，不同的背景属性和摩尼属性共同关系到卡片附加效果的不同。

●象征——不同的象征关系到卡片能力值以及攻击属性、阴阳属性的不同。

（以上3项同样不是每种人物固定的，它们便是构成同一种人物卡之间有这么多不同点的元首）

●通常技能——此人物平常便可以使用的技能。



●摩尼技能——必须台面上此卡片对应的摩。尼属性分别达到LV1、LV2、LV3时才能使用1、2、3级的技能（例：上面的审判者卡，当台面水属性达到LV1时，便可以使用见武，水属性达到LV2可以使用治疗，达到LV3可以使用必阴，但是每1个等级只能使用此等级的摩尼能力，如水LV2时只能使用治疗，而LV1的见武就不再生效了）。

●附加效果——此卡片在台面上能够产生的效果，此项由卡片的背景属性决定

由此可见，一张卡片只有通常技能和摩尼技能是每种人物固定不变的，这就是不同人物之间最本质的区别。

★技能解说（不少技能属于OPEN技能，是在卡片OPEN后产生作用的）：

技能	说明
吹飞	攻击前排敌人时可以同时给予后排（可以是人物符，也可以是符咒士本体）1/2伤害。
狙い	无论处在前排还是后排都可进行攻击，并且可以任意攻击敌方的前后排以及符咒士本体，而攻击非自己正前方的敌人还不会受到反击。
必杀	分为必木、必火、必土、必金、必水、必阴、必阳7种，分别给予相应属性的敌人1.5倍伤害 。
见切	分为见拳、见武、见飞、见术、见气5种，分别对相应属性敌人的攻击完全回避。
即死	分为即木、即火、即土、即金、即水、即阴、即阳7种，分别令相应属性的敌人即死。
跳跃	OPEN后敌方符咒士下回合不能行动。
范围	可攻击敌方全体，但敌方场地里还有人物符时无法攻击到敌方符咒士本体。
血气	OPEN后己方场地里全人物AT+10 。
加护	OPEN后己方场地里全人物HP+10。
祝福	每回合结束时己方场地里全人物HP20回复。
苏生	每回合结束时可以将本回合内被破坏的己方同伴复活到场地里，自己不能复活自己。
治疗	可解除己方场地里全人物的异常状态，并可令敌方的“傀儡”技能无效化 。
毒	给予敌人不等于0的伤害值后可令敌人染上中毒状态，每回合结束后HP-10。
麻痹	给予敌人不等于0的伤害值后可令敌人染上麻痹状态，无法行动。
连续	每次可攻击2回。
傀儡	给予敌人不等于0的伤害值后可将敌人收到己方符咒士手中，若手中卡片已达到8张，此卡片则直接被破坏。（不用妄想战斗结束后就归你了……-_-b）
诅咒	给予敌人不等于0的伤害值后可将敌人变为狂犬。
睡眠	给予敌人不等于0的伤害值后可令敌人染上睡眠状态，无法行动，直到下一次被攻击后自动解除。
吸血	攻击敌人后自己会增加与伤害值等同的HP，本回合结束后HP复原。
再生	被阴属性敌人击破后会以10HP状态复活 。
分身	OPEN后可分裂为2张一模一样的卡片，己方场地里没有空位则无法发动，若其中1张被破坏则2张均破坏，若其中1张回到符咒士手中则另1张消失。
召唤	OPEN后可在己方场地的空位上召唤出其它卡片，不同人物召唤出来的卡片也不同，被召唤的卡片若回到己方符咒士手中则直接消失。
友情	放到台面上后己方符咒士AP+4。
结界	OPEN后自己正前方的敌人和自己均无法行动，正前方没有敌人则不发动。
灾厄	OPEN后台面上除自己以外所有卡片HP-20。
调查	敌方场地里所有未OPEN的卡片强制OPEN，并且其OPEN技能无法发动 。
速攻	放到台面上后立即OPEN。
式神	OPEN后随机破坏敌方1个式神效果。
热血	每次攻击时临时AT+20，但攻击结束后自己HP-20。
迷宫	OPEN后敌方场地里所有卡片位置旋转。
变化	攻击时AT值变为目前己方符咒士手中卡片数×10。
生赘	OPEN后己方场地里所有卡片破坏，被破坏的卡片的AT、HP、SP值全部加算到自己的AT、HP、SP值上，本回合结束后全部还原。
庇う	放在前排时可代替己方场地里其它卡片承受敌人的攻击。
悟り	OPEN后SP变为和目前台面上SP最高的卡片的SP相同。
轮回	OPEN后将己方墓地里所有卡片放回山符里，山符重新洗卡。
风水	每回合开始时AT、HP、SP值变为当前台面上总摩尼LV数×10。
贯通	无视敌人的地形效果而固定给予敌人完全的伤害值。
复活	被击破后不会破坏，而是回到己方符咒士手中，若手中卡片已达到8张，此卡片则被破坏。
送还	给予敌人不等于0的伤害值后可令敌人返回到敌方符咒士手中，若其手中卡片已达到8张，此卡片则直接被破坏。
知识	OPEN后可从山符里再抽3张卡片到己方符咒士手中，若手中卡片达到8张便停止。
透视	OPEN后可强制翻看敌方符咒士手中的所有卡片。
发火	PEN后强制破坏敌方符咒士手中的随机1张卡片，若其手中没有卡片则不发动 。
博爱	OPEN后台面上除自己以外所有卡片AT变为10。
模写	OPEN后变为和自己正前方敌人一模一样的卡片，正前方没有敌人则不发动。
赌け	OPEN后敌我双方符咒士手中的所有卡片均全部破坏并从山符里再抽取8张卡片。
创造	OPEN后己方场地里有1张卡片和1个空位的话，可在空位上变出和那张卡片一模一样的卡片，变出的卡片若回到己方符咒士手中则直接消失。
变生	OPEN后会变化成其它更强力的卡片，不同人物变生成的卡片也不同。
外法	OPEN后可令己方场地里拥有“变生”能力的卡片强制变生 。
恩惠	每己方回合结束时己方符咒士LIFE+10。
叶隐	每次攻击时HP减到10，减去的数值临时加算到自己的AT、SP值上 。
崩し	给予敌人不等于0的伤害值后可令敌人SP值减半。
共鸣	OPEN后台面上与自己属性相同的摩尼LV+1。
居合	无视双方SP必定先制攻击，对方也有“居合”技能的话便按SP值决定先后顺序 。
盗み	给予敌方符咒士本体伤害后强制夺取其手中的随机1张卡片到己方符咒士手中。（不用妄想战斗结束后就归你了……-_-b）

魅了	所需AP值比自己低的敌人无法攻击自己。
镇守	敌我双方均不能使用和自己同属性的土地符 。
灵媒	OPEN后AT、HP、SP值变为和己方墓地最上方的卡片（也就是上一个刚刚被破坏的卡片）相同的数值，墓地里没有卡片则不发动 。
耐性	分为耐木、耐火、耐土、耐金、耐水、耐阴、耐阳7种，分别令相应属性的敌人对自己的伤害减半。

★全人物符列表（按读音顺序排列）：

卡片名称	通常技能	摩尼技能		
		1	2	3
朱の阴阳师	式神・贯通	结界	变化	范围
恶代官	召唤	——	傀儡	——
暗杀者	即阳・速攻	见拳	贯通	连续
威吓する者	狙い	——	召唤	——
雷の从者	必木・麻痹	见武	范围	变生
异形の者	吹飞	——	——	血气
伪りの劣囚	分身・知识	血气	调查	贯通
冻てつく死龙	即火・范围	睡眠	贯通	即阳
愈しの灵媒师	祝福・治疗	血气	苏生	范围
刺青の战士	发火・耐火	连续	灾厄	范围
隐遁の愚者	知识・友情	——	——	透视
阴の武道家	见拳・即阳	速攻	见武	见飞
失われし少女	恩惠・轮回	加护	透视	灵媒
唱姬	范围・血气	加护	傀儡	博爱
うっかり者	热血・灾厄	——	速攻	吹飞
美しき鬼姬	狙い・傀儡	见飞	发火	连续
运命を描く者	庇う・模写	透视	悟り	送还
怨恨の法师	结界・式神	贯通	召唤	范围
狼の战士	速攻・血气	生赘	麻痹	连续
大蝙蝠	狙い	吸血	——	——
大百足	毒	——	生赘	——
堕ちた仙人	共鸣・知识	见术	——	恩惠
おてんば娘	灾厄・热血	——	速攻	——
鬼を斩る者	即阴・贯通	见武	见术	式神
鬼を率いる者	魅了・血气	见武	狙い	咒诅
女剑士	见武・血气	必阳	见飞	连续
阴阳师	见术・式神	结界	送还	范围
格斗家	吹飞・友情	贯通	必阴	变生
影使い	傀儡・见术	知识	复活	变生
风の从者	狙い・必土	速攻	贯通	变生
からくり师	创造・式神	崩し	吸血	麻痹
鸦の王	狙い・召唤	血气	咒诅	范围
劝请师	友情・变化	召唤	召唤	创造
看板娘	友情・博爱	变生	灾厄	祝福
骑士	加护・庇う	狙い	祝福	贯通
鬼人の兵	再生・耐阴	庇う	速攻	连续
北の贤者	轮回・知识	贯通	傀儡	跳跃
狐火の游女	魅了・见术	吸血	咒诅	麻痹
狂气の少年	灾厄・咒诅	知识	再生	变生
狂气の密教僧	麻痹・悟り	结界	召唤	咒诅
狂犬	速攻	毒	——	——
狂信者	血气・热血	狙い	连续	变生
金发の英雄	狙い・连续	居合	贯通	变生
银狼	连续・速攻	知识	再生	复活
傀儡师	狙い・傀儡	热血	范围	变生
傀儡姬	傀儡・必火	麻痹	结界	变生
草薙ぎし修罗	吹飞・再生	热血	贯通	连续
くノ一	必阴・速攻	狙い	毒	变生
红の热血汉	狙い・庇う	变生	热血	必阴
黑き疾风	狙い・庇う	变生	见飞	必阴
黑き潜入者	睡眠・调查	迷宫	透视	创造
薰风の乙女	血气	知识	友情	庇う
警官	召唤	麻痹	——	狙い
剑鬼	热血	——	——	连续
剑圣の魂	见剑・居合	必阳	见飞	贯通
外道剑士	——	——	——	连续
下忍	速攻	狙い	——	变生
外法の剑士	必阳・见武	血气	外法	变生
外法の探求者	即阳・贯通	外法	傀儡	再生
下劣な巨汉	吹飞・必阳	庇う	热血	连续
严格な才女	知识	血气	——	——
狡猾な渡り手	调查・速攻	知识	赌け	——
钢铁の巨人	分身・庇う	——	——	——
黑衣の狩人	速攻・知识	贯通	结界	即阴
言灵の番人	连续・分身	血气	调查	知识
拳をもつ者	友情・热血	庇う	连续	——
狐面の巫女	范围・咒诅	知识	迷宫	狙い
混沌の王	范围・热血	速攻	生赘	变生
混沌の鬼神	灾厄・速攻	吹飞	范围	跳跃
强欲な商人	召唤	——	赌け	——
御用提灯	召唤	——	——	麻痹
最后の侠客	热血	庇う	血气	吹飞
最后の武人	镇守・魅了	居合	——	叶隐
灾厄の运び手	灾厄・知识	速攻	血气	送还
先读み	见拳・见武	见飞	见术	见气
裂けし者	再生・灾厄	贯通	生赘	连续
彷徨えし恶灵	吸血	麻痹	——	再生
彷徨えし鬼女	吸血	——	——	——
死人使い	召唤・麻痹	狙い	毒	傀儡
肃清されし者	吹飞・耐阳	召唤	——	复活
朱の淫妇	见拳・傀儡	外法	贯通	再生
白百合の女	镇守・血气	庇う	加护	透视
深山の樵	吹飞・必水	范围	镇守	变生
真实を记す者	调查・知识	送还	速攻	灾厄
信じる者	博爱	——	庇う	跳跃
神枪の使い手	狙い・贯通	范围	见武	血气
神速の剑士	速攻・见武	狙い	血气	必阴
审判者	见拳・见术	见武	治疗	必阴
心理士	治疗・狙い	贯通	式神	风水
慈爱の姬	共鸣・魅了	博爱	——	恩惠
邪剑士	见武・即阳	狙い	热血	连续
邪手使い	毒・麻痹	必阳	吹飞	见拳
咒禁道士	咒诅・必阳	——	灾厄	范围
圣女	加护・祝福	治疗	博爱	范围
静谧なる拳士	见拳・知识	速攻	狙い	连续
只眼の天狗	魅了・召唤	狙い	镇守	迷宫
昔日の愈し手	祝福・治疗	苏生	加护	傀儡
寂寞の老怪	结界・召唤	知识	血气	咒诅
鲜血の妖妇	吸血・召唤	傀儡	血气	再生
战场の女神	傀儡・血气	狙い	祝福	魅了
仙道师	式神・见术	治疗	见拳	贯通
洗礼の处女	恩惠・博爱	祝福	加护	变生
篮法师	式神・知识	透视	加护	调查
太极の高僧	镇守・悟り	知识	恩惠	结界
退废の诗人	见武・速攻	召唤	必火	变生
宝探し屋	盗み・知识	狙い	连续	范围
逞しき犬使い	狙い・召唤	必金	必木	必阴
猛き巫女	必阴・速攻	热血	见飞	连续
蛸入道	镇守・吹飞	——	加护	连续
黄昏の帝王	魅了・灾厄	变化	连续	范围
魂を导く少女	血气・加护	庇う	狙い	祝福
断罪の双生儿	苏生・创造	知识	式神	结界
小さき拳士	见拳・速攻	吹飞	崩し	热血
血の领主	召唤・再生	魅了	吸血	复活
虫姬	召唤・毒	——	结界	必阳
忠实なる番犬	速攻・庇う	侦察	——	——
鸟面の军师	式神・必土	狙い	召唤	变生
月夜の少女	友情	变生	——	再生
土の从者	吹飞・必水	庇う	热血	变生
慎ましき巫女	狙い・贯通	加护	必阴	范围
天女を抱く者	调查・见拳	赌け	祝福	即阴
传说の阴阳师	轮回・式神	知识	透视	结界
传说の剑豪	即阳・即阴	崩し	——	贯通
传说の忍者	速攻・调查	连续	盗み	——
传说の兵法者	连续・吹飞	见武	——	即阳

卡片名称	通常技能	摩尼技能		
		1	2	3
桃园の乙女	见武·庇う	变生	血气	必阴
透视する者	调查·知识	透视	庇う	咒诅
刻を渡る者	狙い·跳跃	迷宫	送还	变化
常世の唱姬	范围·轮回	睡眠	庇う	复活
常世の使者	狙い·毒	——	再生	——
常世の老王	变化·知识	发火	即阳	即阴
恸哭せし少女	复活	——	——	——
动乱の证人	调查·知识	居合	送还	赌け
贪欲なる大鹫	范围·热血	即水	即火	灾厄
夏色の少女	友情·血气	治疗	——	恩惠
恼める女剑士	灵媒·居合	热血	崩し	叶隐
二重身	吹飞·分身	必阴	庇う	贯通
忍者	狙い·速攻	麻痹	分身	变生
拔け忍	庇う·速攻	盗み	必阳	变生
猫娘	盗み·速攻	召唤	吹飞	必水
眠れし战乙女	血气·加护	治疗	恩惠	魅了
念动者	吹飞·狙い	调查	贯通	麻痹
野良猫	速攻	召唤	——	连续
咒いの人形	——	——	连续	必阳
背德の殉教者	知识·必木	麻痹	恩惠	变生
破戒僧	见武·见飞	模写	崩し	贯通
墓守	傀儡·迷宫	知识	恩惠	镇守
白丽の美剑士	居合·热血	即阴	贯通	连续
始まりの龙	共鸣·速攻	崩し	连续	叶隐
放たれし天女	即阴·范围	祝福	治疗	苏生
花火师	博爱·知识	变生	庇う	灾厄
爆炎の志士	热血·必金	即阳	范围	变生
莫逆の斗神	即阴·即阳	贯通	变化	狙い
博徒の王	狙い·赌け	麻痹	咒诅	范围
蔷薇の妖女	麻痹·速攻	傀儡	血气	连续
飞脚	友情·速攻	变生	热血	见飞
火附盗贼改	血气·必阴	庇う	召唤	送还
人食い鸦	狙い	——	——	——
火走り	狙い·发火	范围	必金	变生
凭依师	狙い·傀儡	调查	血气	范围
卑劣なる恶汉	狙い·贯通	麻痹	——	即阳
美の探究者	魅了·召唤	加护	——	恩惠
封印する者	结界·迷宫	热血	送还	庇う
封印の巫女	结界·速攻	傀儡	式神	轮回
风水师	结界·风水	迷宫	必阴	贯通
风流人	魅了·知识	睡眠	咒诅	透视
深きもの	——	狙い	——	召唤
不死の剑士	即阳·再生	见武	连续	复活
不死の邪王	吹飞·复活	即土	必阳	召唤
符术士	必阴·式神	狙い	治疗	连续
妇人警官	召唤	麻痹	——	狙い
腐肉の巨人	吹飞·再生	——	——	复活
无爱想な老臣	知识	——	加护	——
武骨なる忠臣	热血	——	居合	——
佛法者	必木·吹飞	结界	悟り	变生
蛇の宿主	速攻	热血	——	变生
萤火の幼女	博爱	庇う	——	恩惠
炎の从者	必金·发火	见武	连续	变生
菩萨を宿す者	博爱·治疗	恩惠	祝福	共鸣
舞い手	庇う·复活	再生	傀儡	连续
魔兽	吹飞·庇う	必金	贯通	召唤
魔女	狙い·咒诅	式神	范围	知识
微睡みの少年	见拳·见武	治疗	见飞	连续
护らざる者	复活·再生	见武	变生	共鸣
护人	连续·速攻	知识	再生	变生
水の从者	必火·傀儡	见武	连续	变生
见果てぬ者	居合·贯通	连续	——	叶隐
无限の王	外法·复活	连续	叶隐	变生
无双の剑士	血气·见武	崩し	狙い	叶隐
群をなす者	麻痹·召唤	——	变生	——
巡り逢えし友	友情	庇う	——	——

卡片名称	通常技能	摩尼技能		
		1	2	3
面打ち师	透视·变化	咒诅	祝福	吹飞
盲目の邪神	即阳·灾厄	召唤	再生	范围
魍魉	狙い·睡眠	——	再生	——
脆き破坏者	速攻·热血	必水	必火	必阳
约束の恋人	连续	——	——	轮回
暗に潜む者	速攻	——	即阳	——
暗を狩る者	狙い·即阴	贯通	结界	再生
枪御前	吹飞·见术	范围	麻痹	必土
枪使い	必水·麻痹	狙い	见飞	范围
勇敢なる魂	狙い·速攻	血气	庇う	连续
忧国の将	魅了·博爱	加护	——	恩惠
优秀な分析官	透视·见拳	知识	召唤	送还
勇猛たる拳士	吹飞·速攻	见拳	狙い	连续
歪んだ格斗家	毒·热血	召唤	连续	变生
弓小町	狙い·必金	连续	贯通	范围
弓使い	狙い·贯通	麻痹	见飞	范围
梦の支配者	睡眠·创造	毒	狙い	结界
梦见る少女	友情·狙い	血气	灾厄	见飞
妖刀使い	热血·见拳	吹飞	吸血	叶隐
阳の武道家	必阴·见气	见拳	狙い	吹飞
妖猫	调查·速攻	——	——	连续
欲望の复仇鬼	见武·傀儡	迷宫	贯通	生贽
吉原太夫	魅了	——	——	傀儡
苏りし者	毒·再生	麻痹	复活	——
黄泉の女王	轮回·苏生	睡眠	咒诅	吸血
夜の召使い	连续·魅了	——	吸血	灾厄
雷鸣の巨神	吹飞·狙い	贯通	麻痹	范围
理解者	博爱·吹飞	庇う	——	——
龙の传承者	见拳·速攻	吹飞	见武	连续
龙を产みし者	祝福·治疗	加护	博爱	送还
绿风の神	加护·镇守	博爱	祝福	睡眠
流浪の剑士	见武·连续	速攻	热血	贯通
灵铳使い	狙い·贯通	发火	即土	变生
灵的治疗师	苏生·治疗	吹飞	知识	送还
炼狱の赤犬	吹飞·发火	即金	即木	热血
老刑事	知识	——	血气	召唤
浪士	贯通·召唤	血气	——	速攻
若き妖怪绘师	友情·创造	迷宫	——	送还
忘れじの游女	耐阳·召唤	——	魅了	复活

注：有一些卡片描绘不一样，不属于同一种卡，但是名称和技能都完全相同，基本算是同一个人物的ver.1、ver.2、ver.3卡，比如“格斗家”、“神速の剑士”、“圣女”、“优秀な分析官”等等，这些就不再分开列举，全部并为一行，但游戏中这些卡片却是分开摆放的，所以需要注意。游戏中人物卡总共250种。

★人物变生一览：

●金发の英雄、灵铳使い

青龙 | 狙い·贯通 | 即土 | 调查 | 发火

●格斗家、佛法者

白虎 | 吹飞·庇う | 即木 | 贯通 | 连续

●くノ一、忍者、拔け忍

玄武 | 见拳·见武 | 即火 | 贯通 | ——

●洗礼の处女、火走り

朱雀 | 狙い·范围 | 即金 | 见术 | 发火

●雷の从者、背德の殉教者

雷击の兽 | 吹飞·必木 | 麻痹 | 范围 | 再生

●风の从者、鸟面の军师

疾风の巨鸟 | 吹飞·必土 | 狙い | 范围 | 再生

●炎の从者、爆炎の志士

灼热の邪龙 | 吹飞·必金 | 麻痹 | 热血 | 再生

●水の从者、傀儡姬

激流の蜘蛛 | 吹飞·必火 | 傀儡 | 连续 | 再生

●土の从者、深山の樵

破坏の魔牛 | 吹飞·必水 | 麻痹 | 热血 | 再生

●看板娘

桃色の影 | 耐木·调查 | 盗み | 连续 | 睡眠

●花火师

红き影 | 狙い·调查 | 盗み | 吹飞 | 范围

●飞脚

黑き影 | 居合·调查 | 盗み | 狙い | 麻痹

●狂信者

残虐なる妖鬼 | 吹飞·连续 | 热血 | 必阳 | 再生

●外法の剑士

复仇の朱鬼 | 吹飞·灾厄 | 必阳 | 再生 | 范围

●歪んだ格斗家

怨恨の邪鬼 | 吹飞·热血 | 毒 | 必阳 | 再生

●红の热血汉

勇气の战士 | 狙い·热血 | 庇う | 吹飞 | 必阴

●黑き疾风

友情の战士 | 狙い·友情 | 庇う | 见飞 | 必阴

●桃园の乙女

爱の战士 | 见武·博爱 | 见术 | 庇う | 必阴

●影使い

蝇の王 | 范围·吸血 | 狙い | —— | 贯通

●狂气の少年

人狼天使 | 热血·再生 | 连续 | 复活 | 召唤

●混沌の王

混沌の龙 | 共鸣·吹飞 | 生贽 | 范围 | 风水

●退废の诗人

邪神の使徒 | 狙い·必火 | 召唤 | 热血 | 再生

●月夜の少女

悲しみの狼	必阻·再生	召唤	——	——

●蛇の宿主

嫉妒の大蛇	吹飞·毒	麻痹	生贽	再生

●无限の王

螺旋の龙	灾厄·共鸣	生贽	迷宫	轮回

●群をなす者

病んだ狼	毒·再生	召唤	连续	——

●护らざる者、护人

银狼

●傀儡师、下忍

异形の者

★人物召唤一览：
怨恨の法师、鸦の王、劝请师、肃清されし者、只眼の天狗、鸟面の军师——人食い鸦
寂寞の老怪、逞しき犬使い——狂犬
鲜血の妖妇——大蝙蝠
恶代官——强欲な商人
强欲な商人——恶代官
威吓する者——威吓する者
劝请师——常世の使者
妇人警官、优秀な分析官、老刑事、警官——警官
火附盗贼改、美の探究者、御用提灯——御用提灯
死人使い——苏りし者
退废の诗人——深きもの
血の领主——夜の召使い
虫姬——大百足
悲しみの狼——病んだ狼
猫娘、野良猫——野良猫
深きもの——盲目の邪神
群をなす者——群をなす者
盲目の邪神——异形の者
浪士——浪士
忘れじの游女——魍魉

第二章　土地符

土地符的作用是在战斗中令相应属性的摩尼LV上升，另外每种土地符也会令某些特定的人物符效果上升，如果那些人物符正好在台面上的话。土地符每回合只能使用1张，使用不消耗AP，反而会令己方符咒士MAX AP及当前AP+1。

★全土地符列表及解说（按读音顺序排列）：

卡片名称	卡片效果	影响人物符	影响效果
青山灵园	火LV+1	忍者	AT+20
明日香学园	土LV+1	巡り逢えし友/薫风の乙女/傀儡师	AT+20
アナスタシア	木LV+1	灵铳使い	HP+20
江户川大桥	木LV+1	灵铳使い/真实を记す者	SP+20
王兰学院高校	水LV+1	忍者/严格なる才女	SP+20
大宇宙学园	金LV+1	红の热血汉/勇气の战士/黑き疾风/友情の战士/桃园の乙女/爱の战士	SP+20
织部神社	水LV+3、LIFE-40	猛き巫女/慎ましき巫女	SP+20
觉罗高校	木LV+1	蔷薇の妖女/梦の支配者	SP+20
华月高校	木LV+1	符术士	HP+20
歌舞伎町	土LV+1	博徒の王	AT+20
神代高校	火LV+1	枪使い/鸦の王	SP+20
宽永寺	木LV+3、LIFE-40	不死の剑士/混沌の王	AT+20
铠扇寺高校	火LV+1	二重身	HP+20
如月骨董品店	水LV+1	忍者	HP+20
鬼道门	木LV+1	盲目の邪神/深きもの	AT+20
旧校舍	全LV+1、LIFE-30	鲜血の妖妇/护人	AT+20
黑崎商店	金LV+1	黑き疾风/友情の战士	HP+20
研究所	火LV+1	死人使い/腐肉の巨人	AT+20
拳武馆高校	木LV+1	暗杀者/邪剑士/下劣な巨汉/阴の武道家	AT+20
九角家屋敷	金LV+1	炎の从者/水の从者/雷の从者/风の从者/土の从者/外法の剑士	AT+20
樱ヶ丘病院	土LV+1	愈しの灵媒师/常世の唱姬/灵的治疗师	HP+20
樱冢高校	火LV+1	常世の唱姬	HP+20
芝プール	水LV+1	忍者/退废の诗人	HP+20
石神井公园	金LV+1	红の热血汉/勇气の战士/黑き疾风/友情の战士/桃园の乙女/爱の战士	AT+20
白须公园	木LV+2、LIFE-20	暗杀者	HP+20
新宿中央公园	土LV+3、LIFE-40	符术士/风水师/彷徨えし恶灵	AT+20
新宿都厅	土LV+1	无	无
皇神高校	火LV+1	博徒の王/阴阳师/舞い手/运命を描く者	SP+20
增上寺	火LV+3、LIFE-40	水の从者/深きもの	AT+20
杂司ヶ谷灵园	水LV+1	蛇の宿主/凭依师	AT+20
竹林	土LV+1	蓝法师	SP+20
刻の迷宫	水LV+1	常世の唱姬	SP+20
等々力溪谷	金LV+1	炎の从者/水の从者/雷の从者/风の从者/土の从者/外法の剑士	SP+20
等々力不动	金LV+1	炎の从者/水の从者/雷の从者/风の从者/土の从者/外法の剑士	HP+20
道场	火LV+1	格斗家/二重身/暗杀者	AT+20
练马区商店街	金LV+1	黑き疾风/友情の战士	HP+20
废屋	金LV+1	邪手使い/梦の支配者	HP+20
花园神社	土LV+1	黑き疾风/友情の战士	HP+20
滨离宫	木LV+2、LIFE-20	运命を描く者	HP+20
封印の祠	金LV+3、LIFE-40	无	无
风铭高校	水LV+1	骑士/唱姬/蛇の宿主	SP+20
真神学园	土LV+1	龙の传承者/神速の剑士/圣女/格斗家/弓使い/魔女/灾厄の运び手/歪んだ格斗家/勇猛たる拳士/静谧なる拳士/女剑士/朱の淫妇/外法の探求者/审判者/狐面の巫女	HP+20
目青不动	木LV+2、LIFE-20	风の从者	HP+20
目赤不动	火LV+2、LIFE-20	炎の从者	AT+20
目白不动	金LV+2、LIFE-20	雷の从者	HP+20
目黑不动	水LV+2、LIFE-20	水の从者	SP+20
目黄不动	土LV+2、LIFE-20	土の从者	SP+20
ゆきみヶ原	水LV+1	猛き巫女/慎ましき巫女	SP+20
妖闭空间	水LV+1	封印する者	SP+20
代々木公园	火LV+1	枪使い鸦の王	SP+20
ラーメン屋	土LV+1	神速の剑士/弓使い/灾厄の运び手/真实を记す者	HP+20
龙命の塔	全LV+2、LIFE-50	龙の传承者/混沌の王	SP+20

第三章　法术符



法术符在战斗中使用后就会对台面上产生各种各样的效果、影响和限制等等，不同的法术符使用所需的AP也不同。

★全法术符列表及解说（按读音顺序排列）：

卡片名称	消耗AP	卡片效果
恶灵凭き	8	台面上被凭依的卡片全部破坏
荒れ狂う岚	4	台面上全部结界效果破坏
荒地の槛	4	本回合敌方场地里的卡片无法获得地形效果
一刀两断	4	随机破坏敌方符咒士手中的1张卡片
祈り	4	以台面上卡片数×20的数量增加己方符咒士的LIFE
愈しの光	6	己方符咒士LIFE+40
写せ身	12	强制翻看敌方符咒士手中的卡片，并任意复制1张到己方符咒士手中
疫病の风	2	台面上任选1张卡片中毒
稳やかな休日	7	台面上任选1张卡片睡眠
香る汤烟	10	台面上全部男性卡片麻痹
活人剑	10	到下个回合结束前敌方符咒士本体总共受到的伤害值会在回合结束后加算到己方符咒士LIFE上
神隐し	6	台面上任选1张卡片破坏，这张卡片所属的符咒士MAX AP+1
空振り	1	到下个己方回合到来前台面上所有卡片不能互相攻击
起死回生	16	敌我双方符咒士手中卡片全部破坏，台面上的卡片全部回到各自手中，并且以回到手里的卡片数×10的数量增加双方符咒士的LIFE
奇迹の生还	4	己方墓地最上方的1张人物符回到己方符咒士手中
气の爆发	10	台面上相应摩尼LV1以上的所有卡片全部破坏
气脉の流れ	0	本回合内己方符咒士MAX AP及当前AP+4
穷屈な衣装	6	敌方场地里所有卡片在下个己方回合到来前不能攻击
急激な成长	6	己方符咒士MAX AP+4、LIFE-20
强制撤去	8	强制翻看敌方符咒士手中的卡片，并任选1张破坏
均衡	4	敌我双方符咒士手中卡片全部破坏并从山符里再抽取卡片，抽取的数量和先前手上卡片数量较多的一方的数量相同
禁咒	2	敌方所有法术、式神效果破坏
结界の雾	3	下回合敌方不能使用法术符
血肉の供物	2	将己方场地里的卡片送到敌方场地前排归敌方使用
坚牢たる金	3	本回合台面上全部卡片摩尼属性变为金属性
月光浴	12	敌方符咒士手中的卡片全部变成“病んだ狼”
外道の群	10	台面上全部卡片HP+20
外法	8	可以任选己方场地里1名拥有“变生”能力的卡片令其变化
枯竭	4	台面上全部摩尼LV归0
木灵する声	4	己方墓地最上方的1张法术符回到己方符咒士手中

卡片名称	消耗AP	卡片效果
混战	10	台面上所有已OPEN的卡片翻回未OPEN状态，未OPEN的卡片强制OPEN且OPEN技能无法发动
混沌の涡	2	到下个己方回合到来前台面上所有摩尼无法发动相生相克
最后の一击	16	敌我双方符咒士LIFE－50
最后の赌け卡片	2	己方符咒士手中的所有卡片全部破坏并从山符里再抽取8张
再生纸	4	敌方符咒士当前正在使用的除土地符以外的所有卡片全部破坏
式神返し	8	任选台面上1个式神效果破坏，此式神的使用方符咒士本体会受到此式神所消耗AP的1/2×10的伤害
质入れ	4	任选敌方场地里1张卡片令其AT变为0
失意の风	4	台面上全部凭依效果破坏
死の烙印	10	台面上所有HP有所减少的卡片全部破坏
终焉	18	台面上所有卡片全部破坏，包括式神卡
手里剑	10	己方符咒士手中卡片全部破坏，同时敌方符咒士本体会受到己方破坏的卡片数量×10的伤害
升华	2	任选己方场地里1张卡片破坏，被破坏的卡片对应属性的台面摩尼LV+1
招集	3	从山符里再抽3张卡片到己方符咒士手中，若手中卡片达到8张便停止
地震	12	台面上全部土属性卡片HP－50
净化する光	3	本回合内台面上所有卡片不会发生任何相关变化
蒸发	12	台面上全部水属性卡片HP－50
舍て身の看护	6	己方符咒士手中卡片全部破坏，从墓地里随机抽取3张卡片回到手中
浊流たる水	3	本回合台面上全部卡片摩尼属性变为水属性
镇火	12	台面上全部火属性卡片HP－50
继がれる遗志	4	任选己方场地里1张卡片破坏，己方符咒士的AP增加与此卡片卖价相同的数值
创り直し	6	己方墓地最上方的1张结界符回到台面上继续发挥效果
旋风	2	台面上任选1张卡片HP－20
侦察	2	强制翻看敌方符咒士手中的卡片
转移	8	任选1个凭依式神转移到别的任意1张卡片上
天狗投げ	8	敌方场地里的所有卡片位置向右旋转
泥醉	12	现在的己方回合以及接下来的敌方回合内双方符咒士的AP均为0
刻の道	14	敌方符咒士下回合不能行动
咒いの言叶	4	台面上任选1张卡片诅咒
废弃物	10	敌方符咒士手中的所有式神符全部破坏
梦い荣光	8	台面上全部摩尼LV归0，并且以破坏掉的所有摩尼的总计LV数×20的数量增加己方符咒士的LIFE
繁茂する木	3	本回合台面上全部卡片摩尼属性变为木属性
暴露	3	敌方场地里所有未OPEN的卡片强制OPEN，并且其OPEN技能无法发动
肥沃たる土	3	本回合台面上全部卡片摩尼属性变为土属性
平手打ち	2	台面上任选1张卡片回到所属符咒士手中
ふさがる两手	10	下回合敌方符咒士不能使用人物符以外的卡片
不死の血脉	4	本回合内己方墓地最上面的1张人物符暂时回到己方场地里，回合结束后回到墓地
护りの影	0	己方符咒士LIFE－40，台面上所有法术、式神效果破坏
见えざる手	4	台面上任选1张已OPEN的卡片翻回未OPEN状态或未OPEN的卡片强制OPEN且OPEN技能无法发动
峰打ち	10	敌方场地里全部卡片麻痹
无力化	8	敌方场地里所有卡片无法使用任何技能和附加效果
巡り来る因果	2	将己方墓地里所有卡片放回山符里，山符重新洗卡
灭亡への序曲	12	台面上所有人物卡片全部破坏
燃え盛る火	3	本回合台面上全部卡片摩尼属性变为火属性
物忘れ	8	敌方符咒士手中的所有法术符全部破坏
厄日	8	给予敌方符咒士本体敌方场地里卡片数×10数量的伤害
溶解	12	台面上全部金属性卡片HP－50
落叶	12	台面上全部木属性卡片HP－50
乱杂な部屋	2	敌方墓地里的卡片重新洗卡
灵力还元	1	台面上任选1种摩尼LV归0，本回合内己方符咒士MAX AP及当前AP增加与破坏的摩尼LV相同的数量



第四章 结界式神符

结界式神符在战斗中使用可以对整个台面产生各种影响、效果以及限制，与法术符不同的是，它可以一直都留在台面上持续发挥效力的。不同的结界式神符使用所需的AP也不同，台面上最多能容纳双方符咒士各3张法术效果。

★全结界式神符列表及解说（按读音顺序排列）：

卡片名称	消耗AP	卡片效果
冻てつく风	10	全部人物卡片使用所需的AP变为2倍
辉きの逆流	4	摩尼被破坏时以破坏掉的所有摩尼的总计LV数×10的数量给予敌我双方符咒士本体伤害
加速	7	己方每回合可抽取2张卡片
络みつく锁	6	全部人物卡片的任何能力和附加效果无法发动
奇袭	12	己方所有放到台面上的人物卡片均可获得“速攻”技能
休战	8	放到台面上的人物卡片不能OPEN，当台面上全部卡片都是未OPEN状态或者台面上没有人物卡片时此效果自动破坏
急な斜面	4	台面上SP值最高的卡片麻痹
裁きの雷	6	每回合结束时台面上全部卡片HP－10
尸食い	10	凡是进入敌方墓地里的卡片全部消失
死への旅立ち	4	台面上不能进行任何人物交换
升天する魂	8	凡是进入己方墓地里的卡片全部消失
衰弱	3	台面上全部卡片的MAX HP减半
静寂の暗	8	此卡片以外的任何结界式神及凭依式神符均无效化
狭い通路	4	台面上消耗AP值最高的卡片麻痹
血染めの咒符	4	每回合结束时台面上所有被凭依的卡片HP－10
忠实なる死	6	台面上任何结界式神及凭依式神符被破坏时，所属的符咒士本体会受到被破坏的卡片所消耗的AP×10的伤害
追击	16	己方回合结束后可以再进行一次攻击行动
追悼	6	敌我双方每次有卡片进入墓地，此卡片所属符咒士LIFE－20
月夜の逢濑	3	阴属性人物卡片使用所需的AP－2
天上の加护	4	台面上所有阳属性人物卡片HP+20
常世の阴气	4	台面上所有阴属性人物卡片HP+20
赈やかなる宴	3	阳属性人物卡片使用所需的AP－2
咒われし血脉	6	台面上名称相同的人物卡片全部破坏
反抗	8	敌我双方符咒士每放出一张卡片LIFE－20
不惯れな咏唱	6	敌我双方使用法术符所需AP+4
间违った记忆	8	敌我双方符咒士每使用一张法术符LIFE－20
猛毒の沼	10	每回合结束时台面上HP低于20的卡片全部破坏
黄泉归り	10	己方进入墓地的卡片会以未OPEN状态回到己方场地上

第五章 凭依式神符

凭依式神符在战斗中对某张卡片使用，可以对此卡片产生各种影响、效果、强化或弱化，而且是持续发挥效力的，它与结界式神符的不同点只在于它针对的是一张卡片而不是整个台面，当被凭依的卡片离开台面后，凭依效果也会破坏。不同的凭依式神符使用所需的AP也不同，一张卡片最多可被凭依3张效果。

★全凭依式神符列表及解说（按读音顺序排列）：

卡片名称	消耗AP	卡片效果
秋の息吹	2	所凭依的卡片变为金属性
远投	3	所凭依的卡片获得“狙い”能力
影武者	2	所凭依的卡片被破坏后会回到其所属符咒士手中
寄生	4	所凭依的卡片所属的符咒士每回合结束时LIFE－10
锻えた肉体	4	所凭依的卡片受到AT30以下的敌人攻击不会损血
机敏なる脚	4	所凭依的卡片受到AT50以上的敌人攻击不会损血
规律ある行军	6	所凭依的卡片所属的符咒士的所有人物卡片使用所需AP均和此卡片相同
孤立无援	2	所凭依的卡片不能使用任何摩尼技能，也不能获得地形效果
再生	3	所凭依的卡片被破坏后会再回到台面上
失坠する翼	3	所凭依的卡片不能使用一切技能和附加效果
死の契约	6	所凭依的卡片到下回合结束时还留在台面上的话，台面上全部人物卡片破坏
蜃气楼の壁	2	所凭依的卡片攻击和被攻击的伤害值均为0
自己牺牲	4	所凭依的卡片受到的伤害值会转移到所属的符咒士本体上
从属の碇	4	所凭依的卡片不会再受到其它式神效果的影响
即身成佛	6	所凭依的卡片给予阴属性敌人不等于0的伤害值后敌人直接破坏

卡片名称	消耗AP	卡片效果
致命伤	6	所凭依的卡片给予阳属性敌人不等于0的伤害值后敌人直接破坏
猪突猛进	3	所凭依的卡片获得“吹飞”能力
貫く拳	2	所凭依的卡片所攻击的敌人不能发动“见切”能力
夏の息吹	2	所凭依的卡片变为火属性
二刀流	10	所凭依的卡片获得“连续”能力
春の息吹	2	所凭依的卡片变为木属性
反射	2	所凭依的卡片会将所受到的术属性以外的任何攻击反弹给敌人，但是此卡片也无法进行攻击
冬の息吹	2	所凭依的卡片变为水属性
葬られし财宝	4	所凭依的卡片被破坏后，所属符咒士手中的卡片会随机破坏掉此卡片消耗AP的1/2数量
道连れ	2	所凭依的卡片一旦受到敌人的攻击就会和敌人一起自爆（双双破坏）
揺るがぬ精神	2	所凭依的卡片不会染上任何异常状态
歪曲の雾	2	所凭依的卡片不会受到任何法术效果的影响

第六章 战斗系统



战斗胜败的基本判定就是一方符咒士的LIFE减到0或其所有卡片均用完，此为失败。用人物卡片直接向对方场地的背景台面进行攻击即为攻击对方符咒士本体，直接扣其LIFE。作为战斗直接工具的人物卡片每次使用都是需要消耗符咒士的AP的，不同的卡片需要AP也不同。

人物卡片被放置到台面上后通常都是反扣着的，我们称之为未OPEN状态，这种状态下卡片无法参与攻击等行动。这种状态会持续1个回合，1回合后自动翻开，或者还未到1回合时受到敌人攻击也会翻开，我们称之为OPEN。OPEN之后卡片就可以参与攻击，而攻击的对象一般就是其正面对着的敌方卡片，SP高的卡片优先攻击，之后另一方予以反击。如果正前方没有敌人的话，便可以对敌方符咒士本体进行攻击，而这也是我们获胜的最终手段。

台面上有5种摩尼属性，使用不同的土地符，相应属性的摩尼LV就会上升，人物符必须在台面相应属性的摩尼LV至少为1时才可以被放置到台面上，比如台面上水属性摩尼LV为0，那么双方符咒士手中所有水属性的人物符都不能使用，必须先用土地符提升水属性摩尼至少到LV1。台面上与LV至少为1的摩尼属性相同的人物卡片会获得所谓的地形效果，具体来说就是台面各种摩尼LV每提升1级，相应属性的人物卡片在攻击时所受的伤害就会减轻10点。

人物符、法术符、式神符的使用都是需要消耗一定AP的，每场战斗开始时双方符咒士的AP都比较少，但是每过1回合AP最大值会+1。另外惟一不消耗AP的土地符也是AP的主要上升手段，每使用1张土地符，AP最大值就会+1，而如果引起台面上摩尼升华的话，引起者的AP最大值+2。但是土地符每回合只能使用1张。使用土地符以及各种人物符时经常会对台面上的摩尼LV进行更改，而各摩尼LV在增减的同时也在互相影响，我们称之为相生相克，具体见下图：

→表示相生关系，→表示相克关系



相生是指某一种LV不为0的摩尼属性会供给它顺时针的下一种摩尼属性1个LV（当然其本身LV不降）；相克指某一种LV不为0的摩尼属性会令它的五角星对角的摩尼属性减去1个LV。摩尼属性最多为LV3，而当一种摩尼属性由于使用土地符或者相生的缘故而超过LV3的话便会返回LV0，这种现象叫做升华，引起这一现象的符咒士AP最大值+2，摩尼LV关系到人物卡片的使用、台面上人物卡片获得的地形效果以及人物卡片的3种摩尼技能，是战斗中最重要的因素。

战斗中等待被符咒士抽进手中的底卡叫做山符，已经被破坏的卡片会进入墓地。每次战斗结束后墓地里的卡片全部复原，所以不用杞人忧天以为卡片在战斗中被破坏了就永远消失了。

战斗中敌我双方的场地都最多可容纳3张卡片，2张前排1张后排，前排没有放满时是不能先放后排的。前排的卡片可参与攻击，而后排的卡片一般无法进行攻击。

在己方场地里的某人物卡片上直接覆盖上另1张人物卡片，那么被覆盖的卡片直接回到己方符咒士手中，我们称之为人物交换。

最后说一下战斗中的4种异常状态：

- 麻痹——永久性无法行动
- 毒——每敌方回合及我方回合结束时HP-10
- 睡眠——无法行动，直到下一次被伤害值不为0的攻击命中为止
- 诅咒——永久性变成“狂犬”

注意被任何异常状态染上的卡片如果因人物交换而回到符咒士手中的话，此卡片的异常状态全部解除。

第七章 其它

◇初期配置

游戏刚开始时选择的出生地关系到游戏初期所拥有的卡片组，大致可分为5组：

木属性——茨城县、栃木县、福岛县、宫城县、山形县

火属性——爱媛县、大分县、冲绳县、香川县、鹿儿岛县、熊本县、高知县、佐贺县、德岛县、长崎县、福冈县、宫崎县

土属性——爱知县、神奈川县、岐阜县、 斡検亍14.晡韵亍(3)6 断亍6. ┐肌3. ひ跋亍(5)嚼嫦

金属性——大阪府、冈山县、京都府、滋贺县、岛根县、鸟取县、奈良县、广岛县、兵库县、福井县、三重县、山口县、和歌山县

水属性——青森县、秋田县、石川县、岩手县、群马县、富山县、新泻县、北海道

◇光明院

每一话结束后的“寄り道”里都可以与10位人物对话，选择8字选项，每个人物只能对话一次，心情选对就可以得到这个人物的卡片，当然，选择不同的心情得到的卡片能力上也有所不同。注意什么都不选等时间直到选项消失也是一种心情——无。（以下中的红字为个人认为最好的1张卡）

第一话
恶口——爱喜友同恼冷
绮语——爱喜友同
贪欲——爱喜友同
嗔恚——爱喜同
妄语——恼冷
偷盗——同冷
好色——爱同冷
杀生——喜友同悲
两舌——恼悲冷无
邪见——爱喜友同

第二话
恶口——爱友
绮语——爱喜友同
贪欲——爱喜友同
嗔恚——冷
妄语——友同恼
偷盗——冷怒
好色——爱友同恼
杀生——爱喜友悲怒
两舌——爱喜同冷无
邪见——同恼冷怒

第三话
恶口——爱喜友同
绮语——爱友同
贪欲——恼悲怒
嗔恚——爱友同悲
妄语——爱喜友同
偷盗——爱喜友同
好色——冷怒
杀生——喜冷怒
两舌——友同恼冷怒
邪见——爱喜

第四话
恶口——爱喜友同
绮语——爱喜友恼
贪欲——爱喜友同悲
嗔恚——爱喜友同
妄语——喜恼
偷盗——爱喜同
好色——恼悲冷怒无
杀生——恼
两舌——爱同怒
邪见——爱喜友同恼悲

第五话
恶口——爱喜友同
绮语——爱喜友同悲怒
贪欲——爱喜友同悲
嗔恚——爱喜友同
妄语——爱友悲
偷盗——友同
好色——喜同
杀生——友恼
两舌——喜友同冷怒
邪见——爱喜友同

第六话
恶口——爱友同
绮语——爱喜友同
贪欲——爱喜友同
嗔恚——爱怒
妄语——喜友同恼悲
偷盗——爱喜友同
好色——爱
杀生——喜
两舌——爱喜友同
邪见——爱友恼悲

第七话
恶口——爱喜友同
绮语——爱喜友同悲
贪欲——爱悲
嗔恚——友同
妄语——友怒
偷盗——爱喜友同
好色——爱
杀生——爱喜友同
两舌——恼
邪见——爱喜友同

第八话
恶口——爱喜友同
绮语——悲
贪欲——爱（但是得不到任何卡片，奇怪……）
嗔恚——同
妄语——爱喜同悲冷
偷盗——悲冷怒
好色——喜友同
杀生——友同恼
两舌——爱喜友同
邪见——喜友同

第九话
恶口——友
绮语——同恼悲
贪欲——友
嗔恚——爱友无
妄语——爱友同悲冷怒
偷盗——爱喜友同
好色——爱冷
杀生——友恼悲冷怒
两舌——爱喜友同
邪见——爱友

第十话
恶口——友同
绮语——爱友同
贪欲——爱喜友
嗔恚——爱喜友同恼悲
妄语——友同
偷盗——冷怒无
好色——友同恼
杀生——悲冷
两舌——同
邪见——爱喜友同

第十一话
恶口——喜友同
绮语——爱喜友怒
贪欲——爱喜友同悲
嗔恚——爱喜友同
妄语——友恼冷
偷盗——爱喜友同
好色——爱喜友同
杀生——友恼悲冷
两舌——喜友
邪见——爱喜友同

第十二话
恶口——爱喜友同
绮语——爱喜友同
贪欲——爱友悲
嗔恚——爱喜友悲
妄语——爱喜友
偷盗——爱喜友同
好色——友恼悲
杀生——爱友同悲
两舌——爱喜友同
邪见——爱喜友同

第十三话
恶口——爱喜友同
绮语——爱喜同
贪欲——爱喜冷
嗔恚——爱友同怒
妄语——爱喜恼
偷盗——同恼冷
好色——恼悲冷怒无
杀生——爱喜友同
两舌——爱恼悲冷
邪见——喜同

◇秘技与心得

通关后可以得知在刚开始游戏设定血型时，按住L和R键再选择血型，之后就会出现性别选择，可以用女性主角进行游戏了。



关于卡片编组，强烈提醒玩家不要只被卡片的数值和技能所迷惑，千万别尽挑超强的人物卡片出战，因为这些卡片需要的AP都非常高，如果出战卡片全是这些的话，你会发现你根本出不了卡就会被屈死。一般来说AP在10-14的都是可正常使用的人物符，难得带几张强力的就行了，但是人物符也不要带太多。土地符要多带，并且要顾及到各个属性，不但为了AP，也为了战斗时可以把摩尼LV控制在股掌之中，另外比较无赖的法术符式神符也可以酌情选用。个人推荐30张人物符、20张土地符和10张法术式神符。

游戏中的卡片基本都是靠开卡包开出来的，不同的开卡包除了能开出很多共通的卡片外，还能各自开出一些独有的卡片，而2周目开始开卡包又会多出3种，所以真正收集卡片主要是从2周目开始，由于所有卡片开出的几率基本都是均等的，所以只要多多战斗，并且没用的卡都卖到只剩一张最强的来攒钱买开卡包的话，这个游戏收齐全卡片会比游戏王和幻想水浒卡片传说等游戏容易太太太太太太多了。剧情中按住R键可以飞快跳对话 ^-^。

啊，累死我了，卡片游戏写起来就是累（好几夜开启熊猫眼模式），允许我抱怨几下，不过嘴上说累，心里还是很爽的，毕竟喜欢玩卡片游戏的人并不是很多，我也算是比较无聊的一个人吧，继幻想水浒卡片传说收齐全卡片后 ·ε·υ 最后，希望大家都能早早收齐全卡片，这个游戏的音乐相当不错！！

■文/HolyGroup 小狮　编排/宇部

人间五十年

□文——魔人·神无月

第六回 日本起源！绳文时代的缩影！



通过前几回对《古事记》的介绍后，大家知道其中记载日本国的土地是由神灵建造的，日本的天皇一族都是天照大御神的子孙，因此三神器便成为天皇的象征。然而正如我第一次介绍《古事记》所说，它并不是具有考证价值的史书，换言之书上所记内容真实性，严密性无从谈起，之所以为大家介绍是因为此乃日本文化中的瑰宝，各位玩家应该有所了解。而今回开始，我们就要正式进入日本国的正史阶段。从原始社会起，历经古代国家、大和朝廷、幕府时代、战国时代等重要历史时期，年代横跨千年。从整体上让玩家对日本历史有个层面上的认识，从而能更好地体验日本游戏的内涵与制作风格。闲话不多，立即踏上今次的人间之旅，了解原始社会的日本吧！

日本的起源一般书籍中都以绳文时代为记。从公元前13000左右直到公元前400年，也就是公元前3世纪左右这段时期在日本历史上称为绳文时代。绳文时代可以划分为6个时期，分别是草创期、早期、前期、中期、后期与晚期。年表如下：

时期	年代（公元前）	经过年数（年）
草创期	13680~9250	4430
早期	9250~5300	3950
前期	5300~3360/3500	1670~1750
中期	3630/3550~2580/2510	970~1120
后期	2580/2510~1260/1230/1220	1250~1360
晚期	1260/1230/1220~410	810~850



↑北海道忍路，绳文后期遗迹



↑绳文中期的土器



↑东海上白岩，绳文中期遗迹



↑绳文后期的土器



绳文时代的土制人偶

绳文文化以现今日本北海道的南部及中部地区为核心，遍及日本九州、本州、四国及琉球列岛的冲绳。绳文文化的最大特征就是以低温烧制的土器，这种土器大多是用黏土捏制而成的圆柱形器皿或人偶，表面一般附上红色或黑色的漆状物，并且土器表面有明显的线形装饰花纹。

由于地处中纬度，海洋资源丰富，因此采集狩猎型的社会成为草创期绳文人主要的生活结构。当时的人们用各种石头磨成锋利的狩猎工具，用来捕食章鱼和其他鱼类，同时贝壳类生物在中期后成为绳文人主要的食物，因此在日本发掘出许多所谓的“贝冢”，其实就是绳文人吃完贝类食物后把壳都扔在一个地方，时间长了以后就垒起了一座全是贝壳的小山，这个就叫贝冢，形式与现在的垃圾场有点相似，贝冢也是绳文时代的特征之一啊。



发掘出的贝冢遗迹

通过对贝冢遗迹周围古代人尸骨的研究，人们发现早在公元前9000年，草创时期的绳文人就有群居的习惯了，证据就是“坚穴”的发现。坚穴是绳文时期的又一特征，它是绳文人群居的标志，一般绳文人一个群体有50人左右，但在地理位置与资源条件的不同情况下，最多的群体可以达到500人左右。



↑坚穴



↑超大居住群遗迹

群体生活的产生标志着原始社会的形成。在绳文时代早期，群体是以家庭为单位的，并没有身份高低，尊卑之分，大家各求所需，各自制作工具，但狩猎与采集有时还是一同进行的。到了绳文时代后期与晚期左右，通过对发掘出的墓地遗迹及生活遗迹的研究，许多学者发现有些绳文人的陪葬品，日常食物与其他同群体的绳文人相比似乎显得更丰富，有的可以说是奢侈。由此推测出在后期与晚期绳文人群体应该已经存在了身份上的尊卑关系。不仅如此，在绳文后晚期，水稻农业技术已经被一部分绳文人所掌握，以前占压倒地位的狩猎采集型生活结构正慢慢转变为农业型的生活结构，同时驯养犬类，野猪类的生活技术也渐渐出现在绳文时代。



手抱小狗的古代男性尸骨



绳文时代犬类尸骨

绳文时代的群居生活也孕育了一些带有宗教意义的风俗习惯，比如精灵信仰。精灵信仰是绳文时代的主要宗教信仰，人们当时已经产生被死灵、冤魂、鬼怪附身而会遭遇不幸的这种意识，而控制这些的神灵古代绳文人认为就是自然界的精灵们。为了避免这些不吉之事发生在自己身上，古代绳文人便发明了可以防身驱鬼的咒术，而实施咒术需要专门的所谓巫咒，巫咒能与精灵交流，因而就相当受其他人尊敬。同样的，为精灵信仰所制作的人偶土器也在这个时候非常流行，而对巫咒的盲目崇拜也可以看作是身份差别出现的一个原因之一吧。



精灵信仰中使用的人偶

小知识密抄

1．水稻技术可不是日本人发明的，虽然在绳文时期日本古代人已经开始种植，但他们的种植技术是由我国传过去的。大家别惊讶，日本历史中的许多东西多是由中国首创然后通过朝鲜半岛传入日本的，因此一般传入日本的路线为“古中国→朝鲜半岛→古代日本”。不仅是水稻种植技术，往后要介绍的许多东西，包括汉字、法律、风俗都是从中国传入日本再得到发展，可见我们的老祖宗真的是很神奇啊。

2．据说在绳文时代，拔牙是一种风俗习惯，一般成年人都要拔几颗牙，上图那个抱着小狗的古代男性尸骨就拔牙共八颗，同他一起出土的另外5具古代人尸骨也发现有不同程度的拔牙史，据专家揣测，也许是有宗教或是家族象征的含义在其中。

3．日本目前非常流行用黑曜石或玻璃制作绳文时代的短刀形配饰，不仅样子酷，也与现在的复古风正巧吻合。哪个做工艺品的小老板要是也在中国搞这个，说不定能发一笔呢……中国石器可比日本多N倍哦。



↑玻璃制作的短刀配饰



↑黑曜石制作的短刀配饰

■文/魔人·神无月　编排/宇部



RPG幻想辞典

【妖怪列岛之百鬼解读】

vol.8 狐狸类（下）——狸

之前狸和狐我们都已分别着重讲解了，但是作为日本最大的妖怪部族，号称上百万的狸可是几天几夜都说不完的。仅有确切名称和记载的种族都有上百余，更何况那千千万万以地域区分的小类了。本回我们则挑选其中有代表性的族类介绍给大家认识认识。

要说到狸，首先想到的当然是松山地方，而其中最为有名的则是称之为“お袖大明神”的お袖狸，其在松山的地位如同至高的神明一般受人敬仰膜拜，甚至于各任松山市长们有了疾病难以短期康复时，要做的第一件事就是参拜供奉お袖狸的大西町明堂，而据说这往往是“拜到病除”，这其中最知名的便是那位因为面部神经痛而去拜狸的中村时雄市长，不过如今的松山市政府前也有お袖狸之像了。接着便是金平狸（金森大明神），也是一大受人敬拜的神狸，供奉于上野町的大宫八幡神社，金平狸是属于伊予狸族中首屈一指的有学识的狸，爱好读书并且还擅长算术，也是商贾能手，另外每月的9、19、29日则是金森大明神祭日。胜山町附近活跃的六角堂狸（别名カさん）原本可是拿髑髅骗人的淘气狸，后来也是因为遭在了和尚住持的手上而留在今松山东警察署以西的六角堂里改过自新。其他的还有绿町的大杉社狸，石手へんろ桥的むらさき狸，道后顺雅园的留守番狸，中村桥的赤帜狸和高井町的おさん狸，以上，统称之为松山八狸。当然，除此之外松山的其他狸类还是有必要简单说明一下，如久谷町的刑部狸，这可以说是通过江户时代的一系列狸神话而闻名，并活跃于电影《松山骚动八百八狸物语》中的神狸。还有东云神社的昆沙门狸，因为其善变，经常还变为使路人吃惊不已的列车，东大栗町木野山神社的山犬（狼）狸，人们在每年的1月16日都要对其进行祭拜。另外，还有来自三津的宝院の狸、定秀寺の狸和お茶屋狸，萱町的おみつ狸和俳谐狸，重信町西林寺的大狸、蛸をぶらさげた狸和身代わり狸，居相町的お红さん狸，高井町三光姬狸，萱町银杏狸和正安寺狸，北野田附近的茶缟狸和高坊主狸，南野田的お产狸，山谷中的えじろ狸。



↑鸟山石燕大师笔下的风狸

而在偏东伊予地区的另一有名的“狸国”则是爱媛地方，这里还有菊间的金贷し狸，西条市大町的明神木狸和蓑白狸，川之江市的岩の端狸，伊予三岛的仓吉狸和ねんねん狸，温泉郡的立石狸、手引き松の狸和荒神狸，今治市的梅の木狸、おなか狸和おそで狸，当然也少不了知名的大山祇神社境内且还与お袖狸统称为3姐妹狸的お奈远狸和お佐远狸，另外新居浜市一宫町的一宫神社小女郎狸、东予市北条大气味神社的喜左卫门狸和德岛的狸像（真狸ちゃん）等也是远近闻名的，其中新居浜市其他的狸族还不少，有观音狸、别子铜山狸、土桥狸、敷次郎狸、慈明寺狸、与平狸、思いぼ狸、小きん狸和おみつ狸等。而最为恶搞的狸还是伊予郡黑岩谷的相扑好き狸，这里还有超级喜欢吃柿子的柿取り狸，也有松山的银杏狸的踪迹，另外在东宇和郡野村町的山王狸倒是居于局部统治地位的领袖狸。



↑四国三大狸之首的喜左卫门狸

在上回中我们也提到过，四国地区的狸也是一强势部族，尤其以德岛县最为强大，这里有知名的由死者化身的幽灵狸、首吊狸（首つらし狸）、蚊帐つり狸、冲立狸、坊主狸、六右卫门狸和金长狸。以上较为恶搞的便是那坊主狸，坊主也即和尚之意，而坊主狸就因其爱藏在德岛美马郡半田町的那座“坊主桥”附近的草丛中，待路人经过时将别人的头发剃光而成为和尚般的秃子而得名。至于蚊帐つり狸即吊蚊帐狸，通常在三更半夜袭击路人，使人觉得自己身旁被蚊帐所笼罩，任凭怎样也冲不破。而首吊狸，更是倒吊于幽暗过道的树上，不停地晃动其头来吓唬路人。在四国地区还有暴露狂倾向严重的豆狸，其行径可谓下流。金长狸则出名于今波狸合战之中。此外，四国内的高知、香川等地关于狸的传说也不少，特别又以香川县高松市屋岛的秃狸的比较多，不过说到香川，还是小豆洗最具代表性，深夜人们常会在河川附近听见洗豆子的声音，便是其所为。

先前已经提到过松山八狸和狸三姐妹之类的称号，其实类似这样的且名号更响的还有不少，如四国三大狸：喜左卫门狸、金长狸和秃狸，更大的还有日本三大狸，包括佐渡二ッ岩的团三郎狸、淡路的柴右卫门狸、屋岛的太三郎狸。此外在日本较有影响力的三大有关狸的传说则是澄诚寺的《狸ばやし》、群马县馆林市茂林寺的《文福茶釜》、爱媛县松山市的《松山骚动八百八狸物语》，此外淡路岛的《洲本八狸物语》更是相当具有人气的，也是最受膜拜的。

结合图片我们简单地介绍一下洲本八狸：

	日本三大狸之一的柴右卫门狸，同时也是洲本八狸之首，恶搞之王，故被敬为恶作剧之神灵
	柴助狸，柴右卫门长子，也是象征疾病痊愈的神灵
	お増狸，柴右卫门之妻，就是那位用树叶变为铜钱去市场买东西的小可爱，象征生意兴隆的神灵
	左武卫门狸，每晚于各户门前巡探有无未关好家门的，是防范之神灵
	柳右卫门狸，喜欢喝酒，但对于嗜酒烂醉之人他却要以剃光别人头发的方式加以惩罚，安定之神灵
	川太郎狸，检查关卡和河堤的安全，是象征交通安全之神灵
	宅左武卫门，洲本狸的长老，在别人经济困难时会施以援助，是掌管金融之神灵
	お松狸，柴右卫门的女儿，年轻貌美极具人气，是女性们的保护神。

■文/nakazawa　编排/宇部

Mr.BONES 骨头先生

SS	厂商：SEGA /ZONO	发售日：1996.10.1
	类型：ACT	价格：未定 　其他：CD二枚组

从没有游戏如此深入地触及到自己的灵魂，也没有料想到自己会在一副骨架中寻找到了自由的感觉，这一切所有，皆源于ZONO，神奇的公司将神奇的软件带到了我们的面前。如果在八年前，你没有珍惜这样一款游戏而与其擦肩而过，那么在如今这样难得于一款出色的动作游戏的时代，你怎么能再找一个借口轻易推脱掉重新拾起这款游戏的机会，而不进行一番功课恶补：风林在与本文作者MD2的交谈中，无意间的灵感交汇，我们知道这次的“游戏的黄金”应该为土星做点什么了，在数百款背负光环的尘封之作中，我们毫不犹豫的同时选择了这款游戏，我知道，即使是其他人，曾经在土星上畅游的人，都会与我们做出同样的选择。把这次的机会留给“他”，我们心甘情愿。　　文 / MD2　编 / 风林

骨头嘎吱作响　躯体四分五裂　要做就做骨头人









玩家心中永远的痛

从那个无比变态的《空中魂斗罗》，到令无数PS2新人震颤的《女忍》，在中国玩家间流传的动作/射击游戏，配得上这个称号的没有一百，也有几十。痛者，翻版不能也。永远的痛，即为永远翻版不能。痛到深处，不能自已，退卡退盘者有之，掰碎手柄者有之，摔主机者鄙人没有亲见，想必也是有的。气出完了，遂仰天长啸——“天亡我也，非水平不济！！”（多说两句，最近能人比较多，什么空魂不死人翻版，忍龙不掉血翻版之类，看的大家一楞一楞的，对此我要说的是，用模拟器，允许一关存一个点的话，《超级忍2》我也可以不掉血翻。）

在很多人的记忆里，由美国SEGA开发/发行的土星游戏《骨头先生》（Mr bones）是“最痛”之一。这个游戏难到了这样的程度：初级者在第二关棺材处因没有提示一筹莫展，中级者在第9关地下水脉里碰得头破血流，高级者么，你把中国的高手悉数找来，第11冰河这关可能有几十个人碰运气碰过去，真能不靠运气的人决不超过10个。因此，虽然《骨》被介绍进中国的时候正是SS普及度最高的时候，但真正耐心玩过一小时以上的人，寥寥无几。

可以确信，很多人收藏这款游戏的原因主要是它的音乐和画面都堪称当时极品。因为SEGA自知SS底细，《骨头》的画面没有用通常的3D技术。多边形构成的只有角色，而背景则是播放录制好的CG动画（就是后来PS《恐惧反应》的那种技术）。排除SS播放能力不足导致解析度稍低的问题，游戏的画面基本相当于PIX的CG动画片水平，运镜流畅细节真实，再加上华丽的光影，决非当时其他游戏可以相比。另外，虽然角色都是骷髅，但一举一动与真人无疑，可以看出动作采集和合成的质量很高。

音乐是另一个亮点，因为Mr bones本身就是MTV的相关形象，所以游戏中的BGM种类多且水平高，蓝调，JAZZ，摇滚，宗教音乐，应有尽有。影子怪和小矮人两关的BGM即使脱离游戏单买也属极品，建议有盘的玩家用CD机播放音轨，不要因为对游戏本身有看法而错过了好曲子。

难度方面，《骨头》并不适合“打不过去是因为我技术不行，另外也有运气问题”的日式通论。美式动作游戏确实难，甚至有点不近人情，但却难的有道理。排除一部分因为技术不成熟或者制作不认真造成难度飙升的游戏，大部分美式作品只要熟悉了系统，理解制作人的意图，找出过关的方法并不难，而相信“水滴石穿”的狂练型玩家和迷信运气的机会主义者得到的将是永远的挫折。

但是，对中国玩家来说，《骨头》最主要的意义，不是展示一种全新的声光表现方式，也不是给予我们一个对美式难度进行感性认识的机会，而是能够让我们站在另一个角度反思已经被我们所习惯，并感到疲劳的动作游戏的模式。

> 圣人格里高利为愚昧的世人所排挤，隐居于古堡，一个偶然的机会，上帝引导他发现了将灵魂赋予骷髅的方法，于是，他组织了庞大了骷髅十字军，准备将主的福音传遍世界。
>
> ——摘自《新约，格里高利福音》，感兴趣的人可以看游戏中教堂一关的壁画。

选关秘技是三秒内输入R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R，对于这个游戏，大家不需要不好意思，大胆用吧，用了你也不一定能过去的。



一起再来温习一下游戏中难关的技巧点吧！

- **棺材顶**：开始很简单，后面会有一队白痴来捉你，要退到最边上，这样他们的第一个会冲过来，你一跳，他就摔下去了……
- **墓地2**：最后有一个高台，跳不上去，要按x解体，别按a，那是骗你的，xyz中有一个可以把你接成长腿模式，跳！
- **吉他**：主要靠蒙，一个一个试，如果有红眼马上停，试对了的话就长按，可以加3个蓝眼，这样一般试一圈可以涨回2个。
- **冰河**：从安全角度讲，可以走的地方就不要跳，但很多地方冰的数量太多，跳反而可以减少失误。
- **水底**：看上去很难控制，老过头，其实是因为镜头晃动的缘故，你的位置一直很安全。要动的时候点几下就可以，千万别打提前量，制作人就是要黑你。
- **教堂**：每间房一上来的血一定要吃，第一间在右边，然后每间都换一边。左右动作要打提前量。上下没用不要按。
- **恐龙**：踩两边的螺丝。站在中间靠边一点的位置等，恐龙刚开始动作就跳，这样正好踩上他的头，还可以躲过掉下来阴你的石头。
- **影子怪物**：打散了之后就很容易过，大血最后再吃。
- **笑话**：如果按对了计量计是会长的，记住一定要等一个短语说完再按下一个，不然不算。另外后面的骷髅起哄的话要跟他们一起说，否则不算。

日式动作游戏，一般有两种制作思路——或者说是难度控制模式。一种在战术角度比较自由，靠高超的人工智能和复杂的攻击手段来影响玩家。比如《暴烈刑事》，上手难提高易。一种则依靠版面和敌人配置等预制手段来设计，要求玩家背版。比如《忍者龙剑传2》，只要一步走错，纵使玩家有测试员级的操作技巧也回天无术。SEGA这样的厂商比较偏重前者，TECMO之类则比较偏重后一种模式。其实这也是街机和家用游戏的区别，因为币厅老板最恨那种“俩人一币，一币半天”的背版游戏。但是随着游戏系统普遍的复杂化，日本厂商的制作思路也变得混乱。一方面很多游戏制作人把难度带来的挑战性和制作水平高带来的乐趣相混淆，毫无理智的提高难度门槛，导致游戏《魔界村》化——很多时候要“考验人品”，人品好就过去了，人品差就过不去。另一方面忽视新创意的价值，新的创意成为原有主题的附属品，使得新作品无法诞生，系列作品庸俗化。

《骨头》与日式动作游戏之间的区别并非很大，大部分原则都是相通的，最多是上手门槛高一些。但它体现了一种新的思路，游戏的乐趣不一定要通过增加同一种操作方式的应用难度来体现，完全可以在同一题材下追求多种游戏方式的乐趣。《骨头》差不多有20关，除了都以骨头为主题，关关内容不同，动作，射击，解谜，模拟驾驶，类型极为丰富，而且前后区别很大，使得玩家总有新鲜感。而具体到每一关，游戏制作人都能找到符合此种游戏方式的乐趣点，不一定要挖深挖透，但必须有几个兴奋点。难度控制上，不能仅仅考验操作技巧，也要让玩家仔细的思索，能够体会到“恍然大悟”的感觉。



尽显华美的日版封面，与美版的黑暗风格完全不同，令人赏心悦目，这样的设计在[illegible]非常少见的，是喜欢动作游戏的玩家绝对要收藏的极品。



■ 游戏围绕着这个不同风格的音乐展开，玩家在体验游戏高难度的同时，耳朵可以得到极大的享受。各种乐器在游戏中频繁出现，许多朋友都在游戏发觉自己的节奏感把握得不是那么好吧？



■ 这一关是游戏中最简单的，只要一开始向右跳出就可以一直通过旋转的浮叶转到最高处，直接分体过关了。如果玩家一开始不知道，大概就会反复懊恼于为什么自己的跳跃本领如此不济。



■ 骨龙关，本作并没有明确的BOSS一说，而这架骨龙算是游戏中惟一的称得上有点难度的家伙了吧？在进入第二碟后，本作的魅力越发突显，虽然最终关让许多玩家感到失望，但在前期的数个变态的关卡中已经让人的脑神经绷得时间足够长了。



■ 精彩的教堂关。许多玩家到了这里才知道前面对操作的考验不过是开胃菜而已。虽然仅仅是左右移动，但要提前掐算好时间对陷阱进行躲避并不是容易的事情。强制失血的设计也满过分。



■ 本关对玩家在操作上的考验是非常人的，虽然关卡并不长，但却容易令人在原地兜圈。到了这里，着急是没用的，许多玩家都壮烈于碎冰之下，在这里我们赐您绝密良方，请回去再做尝试，一切轻而易举。

让无数人冲动得摔飞手柄

最好的例子就是《骨头》的“冰河”（icy lake）一关。这关是一个俯视的纵版动作版面，目标是穿越冰河。与前一关（砸蜘蛛）后一关（躲影子）的游戏方式全然不同，动作只有跳和跑。由于是冰面，所以会严重打滑，需要玩家做动作时打上至少1秒的提前量。一上来游戏就准备了一个心理陷阱要过，大部分冰面不能踩，要靠下面来回运动的支撑浮冰骨头先生,很多玩家一到这里就往浮冰上跳，很快就沉底了。其实浮冰是可以走上去的，只是因为游戏设计了“跳”这个动作，而且前几关都以跳为主，所以很多人形成了跳的思维定势。克服这个障碍后，只要玩家胆大心细，一般都可以到最后的两队浮冰群。但是，基本90%的高手就到此为止了（不是高手连这里都到不了），因为此处是一狭长的河面，要在两块向前运动的冰之间来回跳,一直跳到对岸去,而两个浮冰的运动速度相差很大，很快距离就拉远了，根本不可能跳过去，有的人运气好蒙过去一次，但再来一回就万万不可能。这里就是制作者设立的另一个心理陷阱。虽然浮冰有两块，但只要先跳动一块，然后回岸上再走上浮冰就可以到达对岸,根本用不到第2个。后面一队复杂点，要在岸边先踩动近的，然后回岸上，再把远的踩动，这样两个的速度差才能补上。如果能看破这点，本关简单之极，100%通过。

此外，制作者预计到了玩家将在此处浪费很多时间，所以冰河一关的版面相当养眼，蓝色的冰面晶莹剔透，构图简单而自然。音乐虽然开始有点沉闷，但很快就插入了悦耳的拨弦吉他。笔者在此关曾连续挑战3小时共记50余场，感觉相当轻松，一点不疲劳。对比《忍》在昏暗的场景里叮咣半天累得气喘如牛，真是天上地下。

这里不禁想到猴王所说的《女神》系列在中国的遭遇，很多玩家根本没有搞清游戏的系统，不收恶魔只顾一味练级，遂99级被小兵打死，于是“《女神》难玩”的恶名传遍大江南北。不客气的说，次世代以后动作游戏堕落的原因不光是厂商，也有玩家的问题。特别是中国玩家，一直有一种浮躁感，评价游戏人云亦云，少有fc时代那种潜心研究的精神。这种现象的原因决不是什么“年纪大了玩不动了”，而是大量收藏光盘d版的必然。

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



国内动漫周边高档精品大突破！特制炼金术师怀表。精装主题曲CD、炼金术师资质认证书。彰显男人魅力，霸气男人必备。终于可以炫耀一生。

钢之炼金术师怀表

■定价55.00元(6月28前邮购49元) 6月29日上市



《动新金版MTV》集结了最动人的日本动画MTV，再版六次，特制豪华精装礼品版，内含超值犬夜叉手机挂饰，与同学朋友一起分享经典

动感新势力金版MTV礼品版

■定价19.80元(含挂号费) 6月22日出版



电软10年庆典之二：再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型。精心设计制作，人见人爱。附赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册。限量大超值

金色陆行鸟

■定价22.80元(含挂号邮费) 上市时间未定



电软10年庆典之一：购合金装备索利德全金属雕像，即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》。三件精品捆在一起，精彩加精彩，不容错过的绝好机会。

合金装备三合一

■定价50元(免挂号费) 现货供应



目前国内人气度最高的掌机月刊，风林主持。最新资讯，最速攻略，权威评论。本期赠品为PSP或NDS体验版纸模（随机）及ZELDA贴纸。

掌机迷(14)

■开心价：10.00元 6月15日 出版



一套三册，网罗2003年掌机软硬件及周边外设。精华攻略，别册为国内汉化游戏及掌机秘技大全，国内第一本GBA权威年度典藏。掌机FANS收藏必备

标准掌机典藏·2003

■定价20.00元 已出版

电子游戏软件

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12、13、14、15期 9.80元

(5/6春季合刊全部售完请勿邮购)

掌机迷

第8、12期(纪念版已售完) 13、14期 10.00元

钢之炼金术师怀表(免挂号费)55.00元 (6月28前邮购49元)

动新金版MTV礼品版(含挂号费)19.80元

金色陆行鸟(含挂号费) 22.80元

动新2003上半年合集(1-6) 48.00元

动新2003下半年合集(7-11) 48.00元

动感新势力

2004年14、15期 8.80元

第16期(已出版)、第17期 9.80元

电玩新势力

2004年29、30、31、32、33期(六月最新出版) (DVD+CD) 9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

合金三合一(免挂号费) 50.00元

动感新势力银版MTV(第二刷) 9.80元

SNK的历史DVD(少量) 25.80元

标准掌机典藏.2003 20.00元

电玩动漫经典CD

A01	最终幻想1-10(已售完)	A04	红宝石MTV
A02	樱大战	A05	超时空要塞(已售完)
A03	恶魔与天使	A06	动漫电玩金曲集
B01	樱大战2	B04	最终幻想XI
B02	高达经典名曲(已售完)	B05	合金装备本质
B03	最终幻想X-2(已售完)	B06	任天堂交响曲(已售完)
C01	吉卜力动画(已售完)	C04	KONAMI游戏金曲集
C02	动漫歌曲(已售完)	C05	街霸3音乐精选集
C03	寂静岭珍藏音乐	C06	王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

十年 电子游戏软件 1994-2004

《电软》创刊十周年庆祝活动之出血大回馈

超值，没有阴谋!!

买一送二大回馈：购合金装备索利德全金属雕像即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》



50元

即可拥有(总价值95.8元)的超值大回馈

- 合金装备索利德全金属雕像，定价:50元
- 三围:约10CM(高)x11CM(宽)x5CM(深)
- 表面高档电镀黑镍特种工艺
- 全合金材质精心打造，份量十足！
- 表情，造型都酷到极点！
- MGS迷必不可少的案头装饰精品！

收藏哆啦A梦

- 机器猫漫画、动画、游戏、周边玩具、印刷品、生活用品、主题商品等……你见过的,没见过的,保证你嫉妒得抓狂！
- 精美特制机器猫百宝袋，可收纳手机、掌机、钱包、文具等，超可爱
- 176面全彩印刷，异形开本，~~原价:22元~~

花组浪漫夜

- 经典大人气游戏动画樱花大战收藏纪念版
- 真正高品质双DVD，可切换中文字幕
- 花组圣诞公演，神崎瑾引退幕后，黎明之花，樱花大战历代预告片收藏……
- 樱大战迷你海报、折扇、人偶等收藏珍品
- 特制精美塑料盒，~~原价:23.8元~~

注❶ 邮购时请写明品种为“合金三合一” 注❷ 全部纸箱包装,免挂号费,免邮费 注❸ 特价商品,VIP会员不享受另外优惠。

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:64472177 邮资全免

直销启示 为方便读者购买，暂设北京、天津、太原三个直销点。自5月10日起这三地读者可直接联系购买，价格不变。

联系地址	书店	电话
联系地址:北京朝阳区甜水园北里图书批发市场130号	北京春城书社	电话:010-65010344
联系地址:天津南开区长江道90号图书批发市场五区19-20号	天津新兴书店	电话:022-27694099
联系地址:太原市建设南路699号图书市场1211室	太原迎泽建兰书店	电话:0351-7041968



6月22日全国上市，现已接受邮购！ **定价：16.8元**

邮购另加挂号费3元（免收邮寄费和包裹费）
邮购时请注明品种为“动新金版礼品装”

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177


百分百时尚动画音乐资讯
全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2004年6月号（总第17期）
ANIME NEW POWER
动感新势力
VCD+CD
17
ALL ANIMATION
9.80RMB
JULY.2004
火熱夏季
6月23日清凉上市
圣枪修女
令人心碎的终章
CLAMP十五周年纪念
再见了Solitia
■TV动画「圣枪修女」片尾曲MTV
在遥远的街道上
■剧场版「魔卡少女樱」主题歌MTV
时速100公里的勇气
■TV动画「逮捕令」片头曲MTV
CLAMP in Wonderland
■CLAMP作品主题MTV
●动漫主题歌专辑CD
精选动画歌曲
全16首收录
附中日文对照歌词与CD包装
GUNDAM SEED
两款折扇与超大海报随机赠送

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

读者大队

天生我才看闯家 · 责编小木在这里大闹侯一信

闯关族的家

风林主持

想吃点好的都没力气走路，外面的气温太高了，不敢出门。

暑期即将到来，游戏的密集轰炸估计会让编辑们忙得不亦乐乎。

生活没情趣的话，那自然就会觉得没有意思，因为自己不去找快乐。





吃信，我没那本事。现在比起以前的读者来信数量，略有下降，相反，电子邮件和网站来信却大幅增加，这样除了比较节省纸张外，大概就是便于编辑们整理。其实风林还是比较喜欢看读者的亲笔来信，那样很好，可以看到读者的字迹，让人有更真实的感觉。所以在这里还是呼唤——如果你在暑假里没什么事情好做的话，就再次提起笔来，给电软写一封信吧！网络的发展曾经使很多人感到担忧，比如越来越多的人去上网了，看杂志的人数就会下降。虽然这样的担忧不无道理，但根据国外的调查，书刊市场并没有因为网络的冲击而下滑，也不知道这样的事情在国内又会是怎样的一种演绎，会不会成个例外。从我们的角度来看，网络带来的好处应该就是交流上的方便快捷，以及工作上效率有明显提高；而对于读者来说，网络就是报纸电子版，什么样的信息都可以找到，除了没有那种拿在手里比较实在的占有感。因此，我们要做的是制作出在其他媒体上看不到的内容。个人不是那种喜欢抱着电脑屏幕不放的人，从风林异乎常人的视力表现上就可以知道，平时还是喜欢下班躺在自己的床铺上抱着杂志美读的感觉，尤其是在这样一个炎热的夏季，躲在自己的房间里，独自品用一份文字的甜点满是享受。

恶搞行天下之百度风云（这次利用百度的搜索引擎搜了些东西，看看吧）： 鬼武者2 VS. 鬼武者3 81700 VS. 40000（难道真的是一代不如一代？）/ 忍 VS. 忍者外传 3430000 VS. 13300（看来还是忍的魅力大啊！）/ 勇者斗恶龙5 VS. 勇者斗恶龙8 20300 VS. 15000（还是这样！）/ GBA VS. FC 1050000 VS. 1170000（哈，新时代的现在FC依旧不落后！）/ PS2 VS. XBOX 1600000 VS. 1500000（不分上下的两者！）/ 风林 VS. 电子游戏软件 118000 VS. 6780（晕！乱套了！还高那么多！）/ 大象 VS. 电击收藏 503000 VS. 25900（大象的发展不只是因为电击的，一看就知道！）/ 飞月 VS. 神秘 23600 VS. 4040000（可见飞月姐是很神秘）/ 杂志 VS. 读者 5930000 VS. 3650000（供大于求了！）/ 游戏机 VS. 电视机 965000 VS. 1240000（因果关系！嗯，没电视怎么玩游戏机啊！）/ 掌机 VS. 手机 249000 VS. 9950000（哎…………）/ 电视游戏 VS. 电脑游戏 274000 VS. 1260000（电脑的普及毕竟大于游戏机！）/ 玩家 VS. 游戏 53500000 VS. 129000000（哪找那么多人去玩啊！）

——江苏镇江 逍遥游仙 天脉雪 风林注：红色数字部分是读者使用搜索引擎而得到的搜索数字，为博一笑，且勿当真。

—— 别忘6.29 ——

标题别念成"别忘6点29"，而是"别忘6月29日"。这一天《钢之炼金术师银时计》全国上市。因为6.29是个普通的日子，所以请大家别忘。因为许多读者企盼已久的银时计发售，所以这一天又有一点特别。

次世代自去年下半年开始关注游戏动漫周边市场，经过几个月的调查研究开始进入这个市场。中间有成功（比如多罗、仙人掌召唤兽），也有不足的地方（比如《动新》附送的Helo手机链）。银时计应该算是一个阶段性的成功产品，一经推出，便受到读者的热烈追捧。原因一，钢之炼金术师是今年以来最热门的动画。原因二，怀表在中国目前还比较少见，但正在流行起来，成为男人身份的象征。正如广告中说的，可以"炫耀一生"。原因三，银时计的工艺比较复杂，质量要求高。本次的银时计不仅全金属材质，高级电镀工艺，而且在设计上也尽量忠实于原作，像表盘计时这样的细节也尽量与原作一致，是相当独特的设计。

自6月25日起，我们将在尽短时间内陆续从邮局给邮购的读者发货，保证供货，估计最晚的月底也会到货，市场投放量会比较少，喜欢的玩家抓紧购买哟。

注：为照顾邮购的读者，49元邮购价格延长到6月28日（以当地邮戳为准）。6月29日起一律按零售价55元。



—— 花小钱办大事 ——

这些天是学校热闹的日子，有紧张的期末考试、高考、毕业考。有欢乐的聚会PARTY。有离别时不舍的悲伤和泪水。

离别时该互送一点礼物，无论是同学、朋友、女友……。送花，太一般太扎眼，且不易保存。送蛋糕，转眼间灰飞烟灭，狂扫不留痕。送项链……抢劫啦！我又不是大款。

那么送一份《动感新势力金版MTV礼品版》吧！让朋友、同学、大家一道分享。不贵，只有16.8元，但好听，这是我的最爱。钱不多，那是我真挚的心意。除了再版五次的金版MTV外，还有两个小巧玲珑的犬夜叉手机链，精美的特别塑料包装盒……可以送给别人，无论什么时候都是个相互忘不了的礼物。可以收藏，青春岁月中美好的记忆。

发售时间：6月22日（又一个普通的日子，不是情人节）。

—— 多个心眼好 ——

● 《动新》2003合集上、下均只有少量存货，估计过不了月底，需求快动作。

● 《电新DVD》继续成熟进步中，2004年6月号已在发行中。有DVD还是看DVD，《电新DVD》是真正的DVD品质。

● 最新《掌机迷》已于6月17日全国上市。风林是小车不倒只管推，请诸位"风林不倒只管追"（笑）。

● 要占便宜就买索利德、花组浪漫夜、收藏哆啦A梦三合一，便宜到你不可思议。超值，就是这么简单。

本栏目特别感谢美工作者华尧以及全国玩家的鼎力支持。大量欢迎读者来信来稿，丰富栏目内容。奇思妙想，包罗万象。

木木是不是我真的错了!!?

就在我准备买13期电软的时候，我走到了书商面前，要了一本，突然发现自己的钱包里只剩下了一些学校食堂的饭票，当时真的很难为情，卖书的阿姨用异样的眼光看着我！我不知道该怎么说！心想一不做二不休！于是我拿出了我心爱的瑞士军刀，走向了阿姨，准备……我拿着电软焦躁不安地走出了书店！我很害怕！过一会传出了阿姨的声音：“孩子快点拿钱来赎回你的刀啊！”

——河北省唐山市 我就喜欢



人都有愤怒的时候，尤其是在这样炎炎夏日，心情的浮躁往往在无意识的情况下伤害到自己，如果你发现自己脾气大并还清醒的话，就想想闯家，这里专门去火。

风林你让我有三大惊讶!?

1.你……你……既然不是秃头~~呜哇哇啊~~~我哭哇~ 2.你像极了我市那A级通缉犯~~汗！！！！ 3.你可以干以下几种职业：(1) 火锅店老板 (2) 名牌洗发水的代言人 (3) 扫把公司推销员 (4) 减肥茶广告实验者……（以上纯属玩笑，如有雷同，绝对真实！）

——绵阳 轩辕

如果我是拳王我要学泰森，咬人耳朵；如果我是宇航员我要学杨利伟，为祖国争光；如果我是和尚我要学风林留一头乌黑亮丽的长发。（上海 来自宇宙的鸡翅膀）

■ 我是个FF迷，但自FFX-2以后，我对FF系列的热度就消退了，原因不明……有同志否？（安庆 我不是秃子哦）

其实你不必过分担心，FFX-2是系列单机游戏截止目前的最新作，全新作还没有发表，一段的冷淡期是很正常的吧？我相信当FF12发售后你会重燃热情。最近眼看着最新作的情报逐渐增多，心里还真有些不好表达的感受。从1987年12月18日发售历史上第一款FF游戏，到明年将要发售的FF12，这个著名的RPG系列游戏用了18个年头书写了十二代的历史，这还不算其间发售的其他复刻以及篇外篇之类的作品，照这样的势头，成为游戏史上正式系列作品最多的名头早晚要落入SE的囊中。面对永恒不变的标题和代代延续的数字，真不知道人们对这一品牌的兴趣还能有多久。总有一天，FF的续作不会在沿用数字的改变来维持自己的安稳，那时或许就要“副标题”泛滥了。“FFX-2”以及“水晶编年史”已经让我们感到了，那些改变迟早是要到来的，依靠单一品牌来维系的做法始终会有垮灭的一天，当游戏被全球化的思想大潮完全吞没的时候，一个延续了十几年的品牌恐怕很难成为帮助厂商脱生的木筏。

■ 有一个很让我伤心的事，就是我的最好的朋友把我的PS摔坏了！你说我是让他赔呢还是不让他赔！毕竟是和他已经是快十年的朋友了！要是让他赔我想会伤我们这么多年的关系！，我现在非常的郁闷，真不知道怎么和他说好!! 所以我请疯哥给我出个注意，小弟在这里跪求了。（天津宁河 肥肥）

“谈钱伤感情”与“死要面子活受罪”的两种心态本身就是矛盾存在的，风林在这里是不能给肥肥读者绝对的建议。不过个人比较遗憾的就是你的朋友居然没有主动对你解释摔坏机器的事情，没有一点表示？如果是他在逃避的话，那你就没必要躲藏自己的内心，久久下去，有可能造成难以挽回的冷漠结局。

■ 我想说国人真是强，但不把强悍的实力用在正道上！俄罗斯方块版的N-GAGE就是个很好的例子！我们这边最近居然抢先SONY先推出了国产劣质PSP版掌上游戏机，具体游戏我没有看，手感很轻，估计就是俄罗斯方块之类的东西……强大的国人要是把造假的工夫花在建设祖国上面，我们美丽的祖国早就脱贫啦！（武汉青山 刘巍）

PSP版的俄罗斯方块？这个如果有见的话风林还真愿意破费买它一个，不为别的，就为先体验体验PSP握在手里的感觉。当然，有《掌机迷》免费赠送的珍藏纸模，也可以先过手瘾。

那天刚买了第13期《电软》，一个开电玩店的朋友就让我在上面帮他选点我认为可以的游戏写在他记事本上，以便今后进货的时候好作参考。我捏着笔，花了5分钟的时间看完这期《电软》介绍的游戏，然后自信地对那位朋友说：不用写了，全选！（泸州 金华）

■ 我要平等！我是XBOX的玩家我想问为什么我总是在电软上看到在PS2和XBOX上都有的游戏而上面只标明PS2，作为一位XBOX的玩家这引起了我的非常不满，虽然XBOX的玩家是没PS2的玩家多可也不能这样欺负人啊。我强烈要求在电软上回答，以给我广大的XBOX玩家一个好的答复。（天津宁河 王鹏）

这种情况的确存在，造成这样现象常常由以下情况引起：我们得到的资料就只是介绍单一机种；尽管是跨平台的作品，但在画面效果上未必同一档次，因此我们不能使用同一图片代表两个平台，这样对于XBOX或是PS2显然是不公平的；两个版本的游戏有不同的设定要素，这样的情况是经常存在的，虽然是同一游戏，但在内容或是隐藏要素方面并不相同，因此我们也很难将其统一在一起进行介绍；制作厂商虽然公布了多个平台，但在资料的发布上却一直都只给出了PS2版，例如：寂静岭 4。这款游戏同时也公布了XBOX版，但PS2版的发售都到了鼻尖，厂商也没有透露XBOX的发售时间，而情报的释放从官方也仅仅提及了PS2，因此我们在制作的时候则会按照厂商的做法进行该平台的标注。当然，不否认有时候因为编辑的疏忽，而没有将其他平台一同注明，不过这样的情况并不是很多，一般电软都是按照厂商的情报发布来制作的，并不会去排挤任何平台。



曾经在家里看到小编说电软为上厕所极品，不以为然，而现在偶有钱了，期期电软都买，买了就放在家里，只有要上厕所了，才想到拿本看看，为什么啊……难不成是精神暗示?? 江苏常州 to008

话篓 IDEA MISSIVE

为什么只征集卡通形象？不征集电软主题歌呢？有了好的形象没有主题歌怎么行，要“视听”双结合嘛！（四川资阳 拜拜虎·凯伦）/ 电软真好！大热天的还送和路雪冰棍！啊！不能吃啊！（北京 李冉）/ 我想在这里对所有住在学校的朋友们说,小心你的游戏机,决不可能"天下无贼"的,我吃了一年的菜包子,才买的GBASP,已经改嫁他人了，我的心肝啊！（辽宁 热血少年疾风）/ 我看出来了!风林你才是传说中的男人——把可能变成不可能的男人!!（北京 荣杰）/ 以前的电软更前卫，敢做别人不敢做的事。现在的电软更时尚，懂得年轻人需要什么，以至于每次拿到新一期电软之前，我总要猜测电软送什么。（四川自贡 dickkong）/ 现在家里乱的很，真是让人搞不懂。字为什么一会大一会小，是不是存心跟我的眼睛过不去。我的眼睛啊！！！（岳阳 常云）/ 也许我不知道,我是真不明了，我对电软的渴求是否那么重要！也许我不知道你哪最好，让我情牵忘也忘不了，也许我不知道，你真的那么好，我的思念（NDS）你又明了多少！（沈阳 高洋）/ 上期是最近一年来最好的一期杂志,都是游戏介绍加上少量固定栏目,我们要的就是这种东西。（大连 王孟石）/ 都说如果嫁给一个人就等于嫁给一种生活方式；那么嫁给我好了，你等于嫁给了游戏。（北京 王朝阳）/ 风林请问你有要转卖的主机吗?向你买比较放心.卖吧!卖吧!卖吧!卖吧!卖吧!卖吧!（厦门 谢琦琛）/ 13期记事BOX里有一大BUG！！！小沛玩的那台SP灯是红的！！！该充电了吧，拿红灯SP上镜，蒙不了我滴。（北京 天地无用）/ 136期的电软真的是不错!终于把那些广告去了,在我眼里那都是没用的!看了这期闯家,看到大家写的最多的就是乱!那怕什么,我的房间,大学宿舍都是乱的!风林啊,该怎么乱怎么乱,这样才像我的家!!!!!!（浙江 wayen）/ 终于取消广告了，这个争议多年的问题终于解决了。但是杂志社自己的广告却悄悄地开始繁殖了。（贵大 咕唧咕唧）/ 听别人说留长发的男人会给女人留下不可磨灭的印象，你有福啦！（云南省昆明市 吴寅）/ 现在买电软都要由女朋友决定了,赠品好就买不好就不买。是我的悲哀还是电软的悲哀。（石家庄 红莲）/ 风林我想去你们杂志社参观!前提是要看见你!看不见我就不去了!!!!!（北京 江天宏）

今天早饭的时候突然想到电软，好像是94开始到今年正好十周年了。前一段时间论文、考试、找工作，完全没有意识到。如果已经过了，只有送来一份迟到的贺词，祝电软天下布武！上海 yugiwu

谜语： 风林唱歌!打一游戏名！**谜底：** 鬼泣（北京 岳龙轩）

如果让我做游戏明星，我可不要选林克。人家不要戴绿帽啦！(北京 阿羽哥哥)

如果对于游戏没有要求，翻翻电软就像旅游。（杭州 月亮守望者）

随着时间悄悄走过，在游戏表面华丽与繁盛的背后，我也越来越清楚地看到了它的苍白。它的内涵正在慢慢消逝，由它所带来的那份激情也在逐渐褪色。我不明白是我在时间面前不再拥有这一切，还是游戏本身发生了什么变化。但无可否认的是，像红白机上的众多经典都已成为了永恒的传奇。游戏的画面虽已今非昔比，但一个游戏被玩上几遍在现今却屈指可数，一个游戏拥有无数隐藏要素与乐趣也几乎成为了不可能，一个游戏能整整影响几代人更是成了幻想。它越来越依靠外表取乐于玩家，越来越靠表面的华丽来吸引眼球，而它的内涵却越来越苍白与憔悴。这对于我是一种悲哀,对于无数游戏人生是一种悲哀，对游戏本身更是一种悲哀。当凝视着FFX-2那近乎完美的开场动画，倾听着尤娜悠扬的歌声时，我却陷入了沉思，拥有美丽固然是必要的，但缺乏内涵与精神意义却让其总显得空洞而苍白。越到后来能让我有兴趣玩到穿版的游戏越少，常常是打了不到两小时就索然无味，将其弃之一边以此忘却。在这些美丽的游戏面前，我越来越强烈的怀念起了那些陈旧的街机，那曾伴我一起成长的红白机，那让我终生难忘的经典句——“豪尤根”。怀念并不是我的本意，但却能以此表现出现在游戏的处境。

烟尘渐渐散去，我慢慢从朦胧中清醒了过来，又准备为高考而战了。在重新将PS2和GBASP放回角落里时，脸上仍挂着一丝苦笑，而心中充满了一种说不出的感受，与游戏一起走过了近十年，在游戏繁华的背后却看到越来越多的问题，心中仿佛有一种莫名的失落，或者说是一种痛心疾首的无奈。于是我只有借用《电软》的一句格言来为这短短的文字结尾——“游戏的黄金年代已经留在了上个世纪，怀旧也因此变得正义起来”。

——四川成都 未留名读者



如果假发真的戴在我的脑袋上的话，那我宁可换个发型……

风大哥，有没有适合所有人的XBOX游戏？？？有一次正在玩《生与死》，被GF看到，硬说我是绝世大色狼！！！要与我断交。有没有搞错嘛？！（西安 炮管子）



找来找去，抛掉“古惑狼”之流，拿起“布林克斯”后又放下，最终都无法找到一款在XBOX可以适合所有人的软件。最后不得已把目光放在了左边这款游戏上，如果这个游戏因为是战争题材而不能成为大众游戏的话,在XBOX上还真的是有点难为了。或许是EA的“模拟人生”可算？或许是风林的脑子有点锈，但最好的办法也是最不好的办法就是这位读者为女友换一台主机吧，PS2和GC上随便很容易找到适合所有人的轻松游戏，而在XBOX上，真的是够难找的。其实这并不怪人家XB嘛，定位本身就是在年长的玩家群上，比起时尚的PS2来，如果没有自己明确定位的话，大概也无法卖掉那么多。就连《美国派3》等电影中都可以找到XBOX的影子哦~

闯关族的家有多少种颜色？

在最后一道铃声中结束了12年学生生涯，还没来得及反应，幸福来得太突然。不容易呀终于熬出来了，没有高三当时想象中的兴奋，同学们从考场里出来都沉默着并不说话，因为我们太累了，这种无语胜万语的感觉有谁能体会？高三学子是充实的也是幸福的，愿电软为我们的明天祝福……（重庆 KELLY13）

虽然我的男朋友玩游戏老是输给我，但是他在我的心里永远是不可取代的NO.1！我想告诉他，就算高考结果不好，一样可以成为很棒的人。我其实好喜欢看你认真的脸，一起努力！（武汉 多罗茜）



感动会流泪，痛苦也会流泪，看信……也会流泪……眼看着自己当年攒了好久打算使用十年的书钉越用越少，我可以知道自己看过的来信已经用掉了多少的书钉，那或许也是一个伟大的记录，为此，也会流下温泪。

草什么京

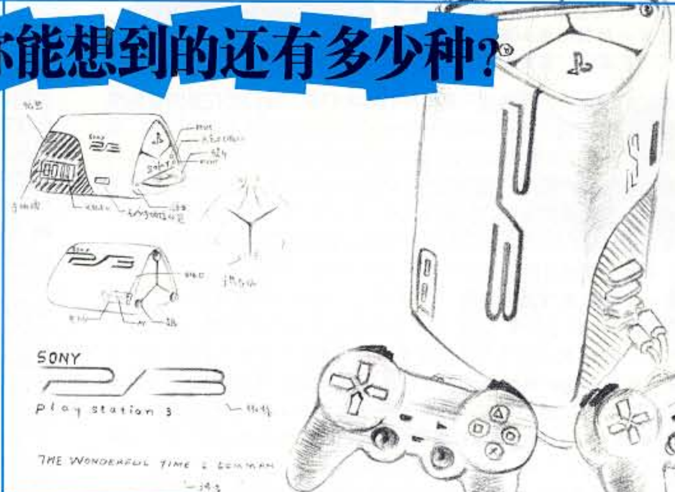




我是《电软》的老读者了，今天是第一次写信。几天前翻出了两张照片，这就寄去了。俺最LIKE的就是KOF草稚京，就COS了一下，别说头发不像，俺们学校管的特严，我穿着这身装备在学校照像是冒着生命危险，要再留上一个京京头，保证被teacher KO！还有一张我和三个好友一起的合照，告诉你这是《KOF 2008》新加入的队伍——中国青少年先锋队，一定要登出来，不然我就带人到次世代传媒静坐抗议。几天前入手PS2,用了《电软》上所述各种方法，老板都哭了！俺抱回台新新的机子，在这谢谢你们啦！

——江苏南京 夏博

你能想到的还有多少种？



本次的设计来自内蒙古的贾伟同学，主机外形创意的原由是同学的三角形背包。

话篓 IDEA MISSIVE

《电软》的编辑之间的关系就是一个目前中国的缩影，不管是什么刊物女性编辑都占据了绝对的主导地位，这让我不得不想起了以前日本的一部片子《男人的日子不好过》我要高呼男人们站起来吧！！（北京 福波斯.阿波罗）/ 在《电软》中看到那么多人的多罗被人拿去，我就拿多罗去学校测试它的杀伤力。结果，我的武装反抗未果，多罗拿不回来了。（广东 多余的人）/ 我想带《动心2003上半年合集》去学校，然后放进博物馆供人参观（4块钱一小时，哈！哈！哈！）！请问风林大哥这主意不错吧！？但是捏着它走在学校的路上时，不知道会不会被别人打劫。（广西浦北 波波）/ 为了PSP，我什么都卖了……（青岛 小幽灵）/ 生活真美好,电软不能少。世界真奇妙，风林戴头套。（山西阳泉 庞博）/ HOLD（最后一战）版考试欢呼声：高考试来了，高考试来了，我们被包围了，我们完蛋了，救命啊，快来救我们啊！（Solomon）/ 不管天多高，海多深，钢多硬，风多大，尺多长，河多宽，酒多烈，冰多冷，火多热……我只想告诉你，这些都不关你的事！只有看管好家！（唐山 白艾昕）/ 有时看高手玩游戏比自己玩还过瘾。（抚顺 水）/ 玩了将近20年游戏，才发现原来自己是非玩家（平均一天玩一个多小时），受挫中。（抚顺 锈刀）/ 因为电软攻略太多，导致电软除了攻略没什么可看的，所以我已经养成了熟读攻略的程度（游戏有的都没听说过）。（北京 无尘）/ 我喜欢，我放假后要去剃度。（北京 赵崇明）/ 过几天就要高考了！哎……为什么高考题不是电软出呢？（湖北 NYE）/ 买不起,玩的起，玩不起，看的起，看不起那……？（黄冈 QQ又被盗了）/ 拿到这期电软后发现了个荒唐的事，电软居然夹了雪糕的广告？1分钟后我做个了更荒唐的事，居然把那个纸模型往嘴里塞了？（上海 noidea）/ 我离不开游戏，但我更离不开电软！（石家庄 张晓阳）/ 现在的生活真是好，没事时可以玩玩游戏，无聊时可以看看电软！（石家庄 姚志娜）/ 木木啊，你们送的那些徽章啦,多罗手机挂饰啦，都很好啊！我作为女性玩家很喜欢，希望以后多来一些这样的礼物好吗？（石家庄 王萌）/ 每当我在晚自习上看电软时，同学们总会来抢我的书看，就连不懂游戏的女生也来凑热闹，唉！电软的魅力真大啊！（石家庄 霍家奇）

木秀于林，风必摧之！火出于山，人必跑之！（保定 火山）

偶爸说：丫的!真没出息,都大二了还找不到女朋友!

偶说：您别说...《电软》那帮老头儿都不着急，我急个什么劲!!（长沙 163264）

你说，我说了你也不听，听了你也不懂，懂了你又不做，做了你又做错，错了你又不改，改了你还再犯！真是拿你没办法!（哈尔滨 乐天）

墙根几个人，抗热打游戏。
本知打不通，惟有汗臭来。
记玩家——

石家庄 暗淡咖啡

瞪眼，吃惊的事情每天都在发生。



我的枕边放着多罗，手机上也挂着一个，墙上贴着电软送的各种海报，压箱底的就剩TINA的鼠标垫了，那是因为舍不得用。电软的赠品开始泛滥成灾了。 玛玛哈哈

黑与白 没什么不好



某天突然想到，应该做一期全部使用黑白色调的闯家，让老读者找找感觉，后来又放弃了。不是不想做了，而是不知道还有多少读者能够接受黑与白搭配构成的页面感觉，毕竟风林不想因为这个而在读者调查表上被踢屁股。可是自己又不够甘心，于是这页就成了比较偏黑白两色的独特风格。这并不比从彩电时代滚回到黑白电视那么夸大，但在别的页面对追求绚丽和色感的时候，自己却做出这样一个变态的调整，只能证明一些小小的逆反心理仍旧存留在心，虽然这并不能给个人带来什么实惠，也不能用来填饱肚皮，但总有一种满足感和刺激感在里面，像浮出水面呼吸空气一般痛快，很带劲儿。

■记得风林曾意味深长地说过："我希望不要再听到读者们说'我们现在是凭着感情在买电软'这样的话。"实话说，我一年前的一段时间就是凭着感情才买电软的，或许是一种多年的习惯吧。当时的电软确实让我担心不能够挺过游戏杂志改革的风暴：老牌杂志在革新，新创杂志纷纷登场。我怕电软会落伍于时代潮流，但电软不愧是电玩杂志界的泰斗，经过新老编辑（非年纪）的共同努力电软已经……怎么说呢，说句风林最爱听的话，那就是：你们的努力我们能感觉得到，电软的变化我们也能感觉得到！希望继续努力，我会一如既往的支持你们。（北京 许峰）

没人不爱听好话，但我们更愿意听到善意的、实际的、发自内心的话语。曾经看到其他杂志讨好读者以求给自己多些赞美，其实个人来说并不反对这样做，但却略有反感。好就是好，坏就是坏，电软这么多年伴随着赞美与指责一步步成长而来，我们的经历和累计，是用任何财物都无法换取的。电软的编辑们在努力，我想这点许多读者应当可以察觉到，在这样的阶段，我们也更欢迎能够得到适当的鼓励，这也是我们努力下去的最大动力。我们的目标当然就是你的满意，而如果得不到你的反馈，我们这样"漫无目的"的奔跑又是为了什么呢？只要能够得到你对我们的真心表白，就足够了。

■日文地狱又恢复了，而且还出了现场版，粉激动啊！但鬼怪介绍又没了，真是顾此失彼！其实电软中就三个栏目最有趣：闯家，日文地狱和妖怪介绍，小编们总是丢三落四地去掉一个，我实在是粉痛心的说。（天津 泽下条 张）

其实栏目的安排是随着每期杂志的需要来调整的，有些栏目临时性的撤消也是为了其他栏目能够更好的表现当期的内容。请各位放心的是，即便是早已停期很久的栏目，我们也不会把它遗忘的，说不定下期你就可以见到老朋友重新回到杂志当中。张读者说本刊三个最有趣的栏目，风林不敢苟同。依个人之见，最有搞头的还是要数"记事BOX"，你看本期新丁小沛迫不及待的展现自己英俊的面庞，这样的忘我牺牲，可是做到了新的高度，编辑部的工作人员全都傻眼于其专业的面部表现呢……有读者说电软的恶搞有点多，风林也觉得这个现象最近一段时间确实有点明显，还请有看法的读者能够给我们来信提出改进意见，当然，喜欢那些小小恶搞的读者希望也能发来自己喜欢的理由，这样有褒有贬，我们才好权衡今后的调整方向啊！

电软攻略日趋强劲，但其他游戏专题也要跟上啊，让偶们多长点知识。人间五十年风林夏活得好啊，崇拜你！顺便代我告诉那位作者兄弟，有机会我请他吃大餐，北京各大饭店随便挑。北京 电软百年饭斯



风林的小狗：小丽（注：女性）

知已·游戏·人生



■ 知已是什么？知已是一杯浓茶，细细品过才知道他的芳香醇美。也许只有共同经历过风雨洗礼的朋友才称得上知已；也许在前进的道路上为你披荆斩棘的伙伴才称得上知已，而我的知已却是因为游戏而开始的。

■ 两年前，那是还在上高二的时候，班里转来了一个寄读生，他个子不高，又很沉默，上下课总是一个人独来独往，没有多少人注意到他。一个周末的上午，我去游戏店为我新买的那台PSONE挑软件，却在店里遇到了他。从此以后，我们互相"进入"了彼此的生活。课间课后，经常在一起聊天，渐渐地，我们互相了解了对方。

■ 他是一个很正统的FAN，什么最终幻想X、勇者斗恶龙VII都通关数次，而且颇有心得。而我呢，买了游戏只是为了调剂生活，偶尔也会被某作吸引，而努力通关。在他那里，我感到的不仅是一名热血玩家的老成和资历，更重要的是从他的身上显现出的热力和激情。直到那时，我才体会到生活和游戏是可以完美的结合在一起。

■ 时光荏苒，高三就在不知不觉中走入了我们，虽然备战高考迫睫，但我们在周末也会总聚在一起聊天、打游戏。一次在他家打KOF2000，我对DC的手柄颇感不适，又加上技术本来就不如人吗，屡战屡败。他看出了我的倦意，便主动叉开话题，谈起他的身世来，天哪！与他认识一年有余却不知道他生活在一个单亲家庭中，二年前，他的父亲因车祸过早的离开了人世，留下母子二人相依为命。我问他，那你是怎么熬过那段痛苦的日子的，他告诉，是游戏。是游戏帮助我从悲痛和苦难中走出，来重新面对这个世界的。是啊，游戏，我直到那时才知道他如此深爱它的原因，那种爱不是把自己扎进去来麻醉自己，而是通过它，使自己的心在无助和空虚中得到慰藉，在黑暗和恐惧中得到光明，我从未想过游戏可以改变一个人对生活的态度，是我错了，游戏是伟大的！它可以指引人们从无奈和痛苦中解脱出来，走向希望，走向明天。

■ 渐渐的，我也深爱上了游戏，是游戏的本质，更是游戏的精神。课间，我俩除了互相请教试题，谈的更多的便是游戏了，老师发现我们似乎好像有点的"离轨"，早就盘算着要和我们单独谈话，可见我们在模拟考中一个第三，一个第六的成绩，也就没什么话好说了。邻近高考，我却想到分外的轻松，因为有游戏，有他，有我们这颗闪亮的，充满生机的心。

■ 从此以后，我们更加努力了，为了高考，为了理想，为了明天。我俩取长补短，互勉共进，数学对我来说也不再是那么深奥难懂了，外语对他来说，似乎也好念了许多，我俩还时不时的从游戏中体验英文对话，口头翻译。

■ 在2003年的高考中，我俩分别取得了500分和492分的成绩（黑龙江省的本科线是450分），我的外语单科得了126分（也许会有一部分归功于游戏吧），我的第一志愿虽然没有达成，但跨入一所师范类专业的大学，也是不违心愿的，而他却要离开这座城市，远赴西南一所综合性大学了。

■ 离别是痛苦的，更是激动人心的。即将分离的前一天晚上，他到我家，手捧着那台DC和崭新的正版KOF2000，我们正视着对方，紧紧的拥在一起，泪水渐渐地润湿了我的眼圈，是啊，这是朋友更是知已间真挚的情谊啊！他将DC和盘交入我手中，我们相约假期再切磋……

■ 回味高考，回味游戏，回味人生，我最深的体会并不是那紧张而充实的日子带给我多大的现实意义，而是在那特殊时期友情、游戏赋予我的那种不畏艰险、奋勇争先的精神。

——黑龙江哈尔滨 孙滨滨

大墙画廊

留言板 飞月

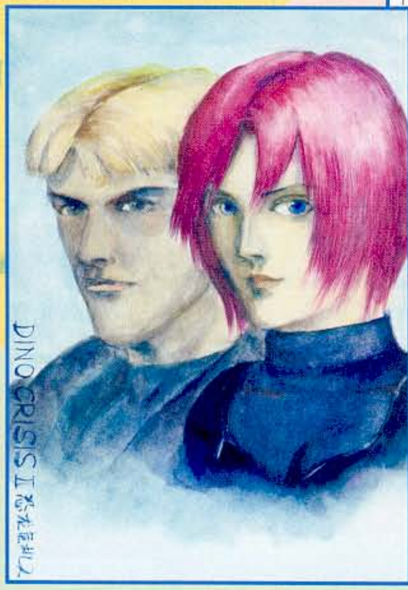
《电软》十周年卡通形象有奖征集活动已经正式展开了！大墙画廊也将配合这次活动推出相应的专题。从下期开始陆续刊登参赛作品，欢迎各位玩家踊跃投稿，具体事项请登录次世代传媒网站www.vgame.cn查询。让我们大家一起来设计自己心目中的电软卡通形象，赶快来投稿吧！

本期 vol.106



↑多罗与先生 双 石家庄
我多么希望自己就是多罗，能和做猫猫状的穆先生同一个被炉桌………

↓恐龙危机2 于学隆 吉林
恐龙危机 5周年纪念版的套装将在7月面市，真是让人心动啊。





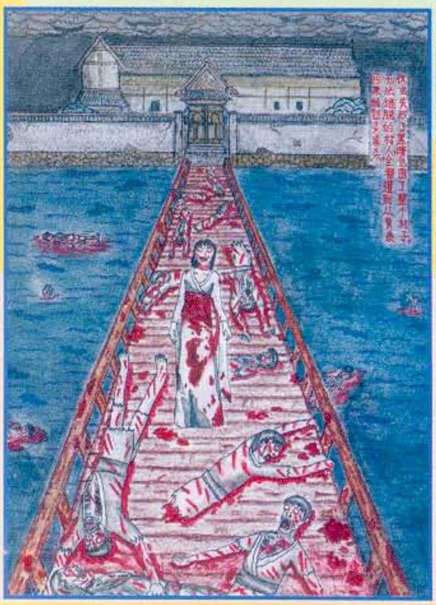
↑鬼武者3 方宇
用painter软件绘制而成的鬼武者3，效果果然不同凡响。



↑男人四十 苑承阳 哈尔滨市
汗，登这种东西，飞月不会被八神和京的FANS们打死吧?



←天诛3 闵翔
又是一张精彩的电脑绘图，希望作者继续努力啊！



←零红蝶 大偿之日 通灵丸 博白
虽然画技略嫌粗糙，但是够血腥够恐怖，准予刊登！谁让偶就喜欢这种东东呢，哼哼。



↑塞尔达 金平 上海
少有的彩色铅笔画稿，但反而更体现出了壁画般的效果，再现游戏简约清新的风格。

钢之炼金术士手机挂饰



本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款钢之炼金术士的手机挂饰，不管是酷酷的徽章还是卡哇伊的爱德华，都是你手机的最佳搭档。

钢炼随身带





[超级机器人大战MX]







PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2004.5.27	
	类型：S·RPG	价格：7980日元	其他：——

文/冰点工作室　∮☆正树★　编排/宇部

Scene0 プロローグ

Chapter01	追击者（地球周边宙域）（REAL）
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方母舰的击坠

对ゲルフ・マッフ（HP8900）战时，比较难对付，合理使用精神就可以轻松摆平。敌全灭后，敌方メディウス・ロクス（HP16000）登场，同时我方主人公登场。胜利条件改为敌メディウス・ロクス的HP打至80%以下。主人公机体不可击坠。胜利条件达成后过关。

Chapter02	D and E（洋上）（REAL）
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机的击坠

有了EVA2号机，不用多说了吧，不过，AT立场在本作中发动要消耗5点EN，全攻击4000无效化。第3回合，本队到达，败北条件改为我方母舰的击坠。

Chapter01	来访者、彼方より（宇宙科学研究所）（SUPER）
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体被击坠

全灭敌初期配置后。敌メディウス・ロクス登场，我方主人公同时登场。胜利条件更改为メディウス・ロクス的HP打至80%以下。

Chapter02	不灭のマシンゲッターロボ（早乙女研究所）（SUPER）
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体被击坠

第4回合，敌方增援空魔兽グランゲン（HP18000）登场，我方的盖塔龙也同时合体成功。

Scene1 过去からの警钟

Chapter03	神人目覚める（TOKYO JUPITER近海）
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体被击坠

第三回合我方行动时会自动发生剧情。本话第一部分结束。第二部分时，メディウス・ロクス登场，老样子，HP80%以下，或者等到第2个回合。不过这时除了主人公机，其它移动不可。达成条件后，MU登场。败北条件改为：晨星2型的击坠和母舰的击坠。注意ドーテム的“体当たり”，攻击力有3500。

Chapter04	碧い奇　（星见町）[选]
胜利条件：敌全灭	败北条件：电童的击坠

在第2回合时，我方本队出现。败北条件追加母舰的击坠。

Chapter05	恶梦のガンダムファイト（关东废墟）[选]
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方母舰的击坠

全灭敌初期配置后，神高达（风云再起）出现。同时ドラゴンガンダム与ガンダムローズ出现，サイ・サイシー要求与ドモン来GUNDAMFIGHT。胜利条件为ドラゴンガンダム的HP50%以下。败北条件追加ゴッドガンダム的击坠。达成条件之后，敌援军再次出现。胜利条件变更为敌全灭。神高达的气力已经在130，有着ゴッドシャドー，基本不用去管会不会打中了。

Chapter06	假面の下の悲しき瞳（宇宙科学研究所）[选]
胜利条件：敌全灭	败北条件：敌机体到达“宇宙科学研究所”，グレンダイザー的击坠

敌机体移动到目标地点需要3个回合。由于在第2回合时会发生剧情，グレンダイザー会移到2D地图的右边。マイヨ会在HP30%以下撤退。第3回合时，我方主队在地图左边到达。败北条件增加母舰的破坏。所以一开始推荐先到左边去牵制。第5回合，在地图左方，敌增援出现。

Chapter07	冥府の王、その名は「天」（富士树海）
胜利条件：敌全灭	败北条件：天的ゼオライマー的击坠

将ランスター的HP打到50%以下，发生剧情，我方援军出现，之后敌增援出现。作战目的变更：电童与ユニコーンドリル邻接，敌全灭。败北条件：ユニコーンドリル击坠，电童击坠，ワルキューレ击坠，我方母舰击坠。第3回合时，骑士凰牙出现。电童的剧情完成之后，接下来敌全灭即可。

Scene1 巨神达の邂逅

Chapter08	CONFLICT（第３新东京市）
胜利条件：凰牙的击坠	败北条件：电童的击坠

初期只有电童可动。使用铁壁再接近凰牙。当凰牙的HP打至50%以下，发生事件，前半终了胜利条件：第5使徒以外敌全灭。败北条件：电童与EVA初号机受到攻击。我方母舰击坠将フェノメナ的HP打到70%左右，敌我方增援。败北条件增加：ケンリュウ或バイカンフー击坠。在将凰牙的HP打至10000以下，电童行动可能。电童可以被打到了(－－)。

Chapter09	狙われたラ・ムーの星(ムトロポリス)
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

第二回合我方本队到达。败北条件改为雷汀的击坠，神高达的击坠，战舰的击坠。全灭初期配置后，在2D地图左边，出现敌援军。

Chapter10	操られた魔神(ロボット博物馆)［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：TFO的击坠

击坠敌初配2机后，前半终了。胜利条件：マジンガ－Z的HP打到60%以下，说得甲儿 败北条件：グレンダイザ－击坠，グレ－トマジンガ－受到伤害，マジンガ－Z的击坠完成条件后，再将大万能侠的HP打到30%以下。达成后，大万能侠撤退，敌增援出现，我方本队出现。敌全灭即可。过关后会要求玩家选择甲儿的战斗服是TFO的还是万能侠的。

Chapter11	do justice to(京都)［选］
胜利条件:ワルキュ－レ到达合流地点	败北条件：我方任一机体的击坠

第一回合敌方行动时，合流路线上敌增援出现。メディウス・ロクスHP在40%以下撤退。第二回合敌方行动时发生事件。如果ライト的机体的改造程度不错的话，使用必闪之类的可以将アルベロ击坠。敌全灭或胜利条件达成后，敌我援军到达。之后敌全灭和我方主舰不被击坠即可。下一回合，我方NPC（黑百合）登场。

Chapter12	燃ゆる透水、冻る鬼火[选](早乙女研究所)［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：敌机体到达早乙女研究所，我方母舰击坠

ゲッタ－ドラゴン强制出击。当メカ要塞鬼受到攻击或敌第3回合时出现敌增援。メカ要塞鬼在HP9500以下撤退。第4回合我方行动时，我方援军。ゼオライマ－不可击坠。シ・タウHP在18000以下撤退、シ・アエンHP在17500以下撤退。

Chapter13	机械神の邂逅(ニライカナイ)
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

第二回合，发生剧情敌我方增援。第三回合我方增援到达，雷汀强制出击。败北条件改为我方母舰的击坠。

Chapter14	危机へのCOUNT DOWN(星见町)
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

セルファイタ－、电童、ワルキュ－レ、ゴッドガンダム(骑乘),主人公机强制出击。第二回合发生事件，电童向目的地移动。胜利条件达成后,敌增援出现。アルテアHP在8500以下撤退。过关后,分队:ナデシコB:ガンダム队、Gガンダム、电童队ネエルア－ガマ:ドラグナ－队、マジンガ－队、ゲッタ－队、ライディ－ン、EVA队、ラ－ゼフォン然后出现选择:重庆へ行く(ネエルア－ガマ)与月へ行く(ナデシコB)。

——重庆へ行く——

Scene3 激动の大陆

Chapter15	双翼の绊を乘せて(宇宙科学研究所)
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

グレンダイザ－不可移动、攻击。第三回合，我方增援。ダブルスペイザ－与グレンダイザ－邻接或敌全灭后，敌我援军出现。败北条件：グレンダイザ－（WS）的击坠与我方母舰的击坠。

Chapter16	Bright you now(少林寺)［选］
胜利条件:ボルトガンダムHP打至50%以下	败北条件：我方任一机体的击坠

达成条件后，ボルトガンダム（DG）与ドラゴンガンダム（DG）出现，胜利条件：敌全灭。将其中的敌一机的HP打至50%以下，发生剧情。全灭后，敌我增援到达。下一回合，我方本队到达。胜利条件：敌全灭败北：母舰的击坠。

Chapter17	宇宙怪兽ギルギルガンの恐怖(上海)［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠



ビューナスA与グレ－トマジンガ－默认出击。达成条件后一时撤退。胜利条件:将ギルギルガン诱导过目标地点。败北条件：ボスボロット击坠,ギルギルガン击坠每回合使用一个不屈，快速诱导目标到达目标地点，无须恋战。达成条件后,盖塔龙强制出击，本队出击。胜利条件为敌全灭，败北条件为ギルギルガン（HP26000）受到伤害后一回合内未击坠，母舰的击坠。由于ギルギルガン是认准ボスボロット打的，直接围住他再一起攻击即可。达成条件后，敌援军出场，大万能侠作为我方援军出场。胜利/败北条件不变。击坠ギルギルガン(33000)后，将其余残存兵力清光……

Chapter18	Burning heart,Flying high(重庆)
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

达成条件后,敌我援军出现。败北条件更改为:ケ－ン、タップ、ライト、クワトロ的击坠。下一回合我方行动时发生事件,ロム登场。败北条件为ロム、クワトロ的击坠。下一回合，事件发生，ケ－ン、タップ、ライト重新登场。当ダイザム的HP在50%以下或下一回合，我方本队到达，同时メディウス・ロクス出现。败北条件更改为母舰的击坠、ロム的击坠。过关后合流。

——月へ行く——

Scene3 军神の使者

Chapter15	摇れる螺旋、苏る记忆(螺旋城)
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

全灭敌初配后，电童，ロム出现。敌援军出现。胜利条件：在限定时间内我方全机体搭载入ナデシコB。败北条件：在限定时间内，除ロム以外的机体仍然至少有一台未搭载入抚子B。我方的任一机体的击坠。达成条件后或敌全灭后，过关。

Chapter16	Blue meets White（ラビアンロ－ズ）［选］
胜利条件：阿姆罗在4回合以内到达目的地	败北条件：阿姆罗4回合以内没有达到目的地，阿姆罗的击坠

让阿姆罗使用集中等精神，冲吧……让敌机侵入ラビアンロ－ズ时，敌我方增援。当阿姆罗到达目的地，我方本队出现。胜利条件：敌全灭，败北条件：阿姆罗击坠，主舰击坠。将マイヨHP打至6000以下，敌全军撤退。

Chapter17	キミノオモイデ(アマテラスステ－ション)［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠



将？？？的HP打至50%以下发生事件，敌增援出现，我方出击可能。胜利条件：我方机体到达目的地；败北条件：リョ－コ的击坠，サブロウタ的击坠，我方母舰的击坠。当我方机体进入アマテラス（里地图）后，敌援军出现。达成条件后，发生剧情。过关。

Chapter18	火星からの逃亡者(地球周边宙域)
胜利条件：ガルバ－FXⅡ到达目的地	败北条件：我方任一机体的击坠

第三回合我方行动时，ゴッドガンダムH（骑乘）出现。ガルバ－FXⅡ到达目的地后，我方本队出现。胜利条件：敌全灭，败北条件：我方母舰的击坠全灭后过关。

Scene4 暗云

Chapter19	伟大な翼、そして天の光(科学要塞研究所)
在正式开始前，确定部队名。默认名称为：マグネイト・テン	
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

将敌机的HP打到50%后，事件发生。我方援军登场。敌初期配置击坠后，敌增援出现。攻击ビクトロン后发生事件，事件后的第二回合，我方援军，下一回合，敌我援军出现。EVA初号机、二号机强制出击。在表演了他们俩的合体攻击后，我方本队出击可能，之后确保大万能侠不被击坠，将炎のブライスト或水のガロウィン的HP打到10000左右后剧情发生。攻击バレンドス后发生事件，敌增援出现。全灭后过关。



Chapter20	Strange bait（光子力研究所）［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠，ガトリングボア击坠

第三回合，敌我方增援。ガトリングボア保护任务终了……第五回合时，本队到达，クロノス队的不能被击坠。

Chapter21	二つの顔を持つ男（富士树海）［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：ゼオライマー的击坠

与律战斗后发生事件，在攻击律的下一回合，我方本队出现。下一回合，敌增援。律在HP12900以下撤退。

Chapter22	タイムラグは90秒(日本海沿岸)［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

敌第二回合时敌增援，敌第三回合时敌增援出现。将アルベロ击坠（或击退）后，主人公成为NPC。第5回合，主队到达，主人公机回收。败北条件为我方战舰的击坠。全灭后过关。

Chapter23	梦幻回廊(第3新东京市)
胜利条件：EVA零号机与EVA二号机与ビバーチェ邻接，ビバーチェ以外的敌全灭	败北条件：EVA零号机、EVA二号机、雷汀中的任一机被击坠，我方母舰击坠

胜利条件达成即可。

Scene5 冥王计划

Chapter24	冥府への扉(日本近海)
胜利条件：ダイモス的HP打至50%以下	败北条件：电童的击坠

胜利条件达成后，敌军出现。同时卡缪开着リ・ガズィ出现。胜利条件：敌全灭，败北条件：我方任一机体的击坠。下一回合，敌增援。下一回合，我方NPC（黑百合）登场。第五回合，我方本队到达。败北条件为我方母舰的击坠。北辰HP在一定程度的伤害后与北辰众撤退。

Chapter25	光に导かれし者达（砂漠）［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

第三回合时，デ－タウエポン出现。敌我增援。胜利条件：电单与ドラゴンフレア、ガトリングボア分别邻接，敌全灭；败北条件：上述两机被击坠或被凰牙邻接，我方任一机体被击坠。在两个数据武器未入手前，将凰牙的HP打至50%以下，其会大根性。条件达成后，胜利条件改变：敌全灭，败北条件确保电童、ロム与主舰不被击坠即可。



Chapter26	仕组まれた引き金（第3新东京市）［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方母舰的击坠

将袛枪的HP打到20000以下发生事件，其HP在14700以下撤退。

Chapter27	猛攻、毒蛇部队（日本近海）［选］
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

在攻击スタークダイン后或敌第三回合时，发生事件，敌增援。我方第四回合，我方增援。

Chapter28	月下の惨剧(富士树海)
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

当ゼオライマ－的HP打到1/3以下后，发生事件，敌我方增援。当月のローズセラヴィー的HP在2/3以下时或下一回合敌方行动时，アルベロ出现。之后，我方援军。胜利条件：敌全灭；败北条件：ゼオライマー、主人公机、我方母舰的击坠。月のローズセラヴィー的HP在50%以下，发生剧情。之后，败北条件为主人公机、我方母舰的击坠。アルベロ的HP在24500以下撤退。过关后，主人公后续机体入手。

Chapter29	冥王、暁に出击す(铁甲龙要塞)
胜利条件：敌全灭	败北条件：电童、我方母舰的击坠

我方第二回合时，敌增援。三个デ－タウエポン同样不能被击坠。ラゴウ在HP17700以下发生事件后撤退。敌第二回合时，敌增援出现。我方第三回合时，我方NPC增援（マサキ，不过残念，不是我……）。过关后，在一系列剧情之后，选择：宇宙へ向かわせる、地上に残す。宇宙：ナデシコ系、高达系、ダイモス系、マシンロボ系、电童系；地上：ネエルアーガマ、マジンガ－系、ゲッタ－系、ドラゲナ－系、Gガンダム系、ライディーン、ラーゼフォン、EVA系、ゼオライマー。

——宇宙——

Scene6 ムーンレイカー作战

Chapter30	Break throguh the Falcon(地球周边宙域)
胜利条件：7回合内，大和抚子到达目的地	败北条件：我方母舰击坠

只要能够活用DOUBLE ATTACK这个系统就可以了。达到目的地之后过关。

Chapter31	辉く刃は仆らと共に(螺旋城)
胜利条件：敌全灭	败北条件：电童、ロム、我方母舰击坠

将敌初期配置打剩下2机后，ラゴウ出现，先要保证ラゴウ不被击坠，并且要将其诱导到目标捕获地点。但是要注意，ラゴウ是二次行动，其攻击目标是电童。要真的把他抓起来，一定要用“笼子”。之后发生事件。敌援军，胜利条件改为ラゴウHP打到10%以下。败北条件为ラゴウ的击坠，电童和我方母舰的击坠。达成胜利条件后，在一系列剧情之后过关。



Chapter32	MOONRAKER(ギガノス本部)
胜利条件：5回合以内破坏マスドライバー	败北条件：5回合以内没有破坏成功，我方任一机体被击坠

我方第二回合，除マイヨ以外，其他人撤退。破坏成功后，发生事件，我方援军到达。胜利条件：我方机体到达敌中枢部位 败北条件：母舰的击坠，除母舰以外的机体全灭。区域内部侵入时，敌增援。第一扇门破坏后，敌增援，黑百合作为我方NPC登场。第二扇门破坏后，敌增援出现。将北辰的HP打至50%即可，败北条件为我方母舰的击坠。

Chapter33	虹を越えて(アルデバラン)
胜利条件：敌全灭	败北条件：电童、我方母舰的击坠

第三回合发生事件，胜利条件为アルデバラン内入的进入。进入アルデバラン后，敌增援。胜利条件：凰牙的HP20%以下。败北条件：电童，我方母舰与4个デ－タウエポン的击坠。胜利条件达成后，就是寻找凰牙与ベガ了。地点在中间部分。

—地上—

Scene6 果てなき斗争

Chapter30 赤き龙の辉き(早乙女研究所)

胜利条件：敌全灭

败北条件：敌机体侵入早乙女研究所；我方任一机体的击坠

攻击メカ要塞鬼后，发生剧情。全灭メカ要塞鬼以外的敌人之后，发生剧情。之后敌我援军到达。作战目的基本不变，战舰不能被击坠。

Chapter31 暴恶の铠武者(富士树海)

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方母舰的击坠

全灭敌初期配置后，ゲン・ジェム带领援兵登场。同时其使用精神必闪、必中、铁壁。其机体的HP为62000。下一回合我方行动时，发生剧情，我方主舰HP减少现存的一半。龙骑1型改与ガンダムローズS增援。其中龙骑1型改不得被击坠。当ゲン・ジェム机的HP剩下30%以下时，发生剧情。然后让ケーン将其击坠。

Chapter32 奈落の底への招待状(ムトロポリス)

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任一机体的击坠

第二回合事件发生后，确保敌机不侵入神面岩。第三回合我方行动时，事件发生，敌我增援出现。将原敌初期配置清理完后，我方本队达到，将敌空中的侵入部队解决后，敌增援。一个マンダラガンダム当关，万夫莫开。

Chapter33 决战！ 大海兽(ニライカナイ)

胜利条件：ドラゴノザウルス透导入目标地点

败北条件：ドラゴノザウルス的HP在90%以下；まじんが—Z、グレートマジンガー、グレンダイザー、ゲッタードラゴン击坠；我方母舰击坠

第一回合敌行动时，敌增援。当敌机还剩17机时，敌增援。不过要注意敌机会对ドラゴノザウルス（HP55000，HP回复（小））进行攻击。当ドラゴノザウルス进入目标地点后，再一起将其OVER。

Chapter34 [地上]骑士、炎の空より[宇宙]断ち切られたLOOP(南西诸岛)

胜利条件：敌全灭

败北条件：电童的击坠，我方母舰的击坠

一开始，全机的EN只有40～70左右。第二回合，全机体EN为0，但部分机体（如主舰，EVA等）除外。当ギガゲルメイ的HP在2/3以下时，发生事件，敌我方援军。全机EN恢复。电童与凰牙不能被击坠。击坠ギガゲルメイ后，敌全军撤退。

Scene7 终末の予兆

Chapter35 Hemisphere(TOKYO JUPITER近海)

胜利条件：敌全灭

败北条件：ライディーン、ヴァーミリオン的击坠，我方母舰的击坠

全灭之后过关。

Chapter36 命の行方(东京付近)

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任一机体的击坠

在开始之前，推荐先给初号机加上增加装甲值的强化道具。另外，本关是一开始没有电缆的，但是－－EN不会减少（全员S2机关！？）敌全灭后，忠实原作的，第13使徒……胜利条件：将第13使徒的HP打到70%以下。不能将其击坠，我方机体不能被击坠。事件后，敌援军出现，消灭敌人……使用铁壁，EN在下一回合会恢复。

Chapter37 男の战い(第3新东京市)

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任一机体的击坠

将会主动攻击你的？？？的HP打掉8000左右之后,发生事件,敌我援军出现。当二号机受到伤害，事件后，下一回合我方援军出现。本话全军气力150。ラーゼフォン与バイカンフー不能被击坠。使徒以外的敌全灭之后,发生事件。EVA初号机S2机关入手。EVA3号机、凰牙入手。

Chapter38 かつて誓った平和のために(地球周边宙域)

胜利条件：5回合以内用デューク・フリード说得モルスタードラゴン击坠；

败北条件：没有达成胜利条件，グレンダイザー击坠，モルス未说得前被击坠，我方母舰击坠

说得后,将ベガ兽ジガジガ击坠,事件后,敌增援出现。接下来,敌全灭即可。

Chapter39 终局への螺旋阶段(螺旋城)

胜利条件：敌全灭

败北条件:电童、凰牙的击坠;我方母舰的击坠

突入内部后，敌增援出现。打击壁后，敌增援出现。将ギガウィッター、ギガアブゾルート击坠后，敌增援出现。在限制时间（4回合）内将螺旋城の主（77000）击坠。且电童与凰牙不能被击坠。

Scene8 异界への逆袭

Chapter40 Bye-bye Jupiter(TOKYO JUPITER近海)

胜利条件:ラルゴ的HP打至40%以下

败北条件：我方母舰的击坠

胜利条件达成过关。

Chapter41 ここより永远に(ニライカナイ)

胜利条件：敌全灭

败北条件：主人公机的击坠,我方母舰的击坠

对九鬼的攻击是不存在伤害的，所以不必浪费弹药和EN去找他麻烦。我方行动时，向北面移动。敌第一回合，アルベロ出现。对アルベロ不用存在可以干掉他的心理。敌第二回合，在地图北方敌增援出现。除九鬼和アルベロ以外的敌全灭后过关。

Chapter42 神よ、百鬼のために泣け(早乙女研究所)

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任一机体的击坠

一开始就看自己的实力是不是主动去挑战了。第三回合事件后，敌我增援出现。只要主舰不被击坠即可。敌第三回合时发生事件，ドモン、ロム如果出击的话将不见了……另外，主舰的HP将剩下50%。将敌打剩下5机后，发生事件，ゲッタードラゴン、ゴッドガンダムH、バイカンフー增援。敌方同时出现援军。敌BOSS合体百鬼ロボット（ブライ，LV55，HP85000）击坠后过关。

Chapter43 Zero or Infinity？(星见町)

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任一机体的击坠

スバル在HP24000以下（一般在敌第三回合），或者我方第四回合，发生事件敌援军到达，下一回合我方援军到达。作战目的为敌全灭。将ゼロ击倒后敌全军撤退。

Chapter44 クロノスの大逆袭(天空魔城)

胜利条件：敌全灭

败北条件：バイカンフー、パワーライザー、电童、バルハラ的击坠，我方母舰的击坠

敌第二回合，敌增援。骑士凰牙同时登场,不过是敌方人员,将其HP打至6295发生事件,胜利条件：凰牙、レガシー、ゼロ以外的敌全灭、凰牙的HP打至10%以下。败北条件：凰牙的击坠,バイカンフー、パワーライザー、电童、バルハラ的击坠，我方母舰的击坠。胜利条件:ガデス的HP打至80%以下；败北条件:我方任一机体的击坠条件达成后发生事件。

Scene9 バグラチオン作战

Chapter45 Dearest(地球周边宙域)

胜利条件：敌全灭

败北条件：ドラグナー1型カスタム、凰牙的击坠，我方母舰的击坠

敌第三回合增援出现。胜利条件为ゼロ与レガシー以外的敌全灭，レガシー的HP打至30%以下。败北条件レガシー的击坠,ドラグナー1型カスタム、凰牙的击坠，我方母舰的击坠。将スバル的HP打至12000以下发生事件,ゼロ撤退。敌第五回合或敌初期配置全灭后,敌增援。全灭后过关，スバル仲间。过关后分组：ギガノス:ガンダム系、ドラグナー系、ゲッター系火星：ナデシコ系、クロノス系、ダイモス系月:マジンガー系、ライディーン系、Gガンダム系地球:EVA系、电童系、ラーゼフォン、ゼオライマー、主人公。

Chapter46	Straight Serenade（月周边宙域）[选]
胜利条件：第5回合到	败北条件：我方任一机体的击坠

在我方机体移动后，ケーン出现。胜利条件改为：ライト或タップ说得ケーン。当然了，ケーン不能被击坠。说得后前半终了。胜利条件：ドラグナー2型カスタム、ドラグナー3型进入要塞内。败北条件：ドラグナー2型カスタム、ドラグナー3型击坠，我方母舰击坠，ドラグナー1型カスタム击坠ドラグナー2型カスタム、ドラグナー3型突入要塞内后，敌增援出现。胜利条件为ドラグナー1型カスタム以外的敌全灭。之后只要根据提示，将指定的壁破坏了。当然了，壁破坏后，有敌增援出现。首先找到了ケーン的母亲之后，在事件之后マイヨ与ミン加入我方。作战目的改为ドルチェノフ的击坠。ドラグナー1型カスタム和自方母舰不能被击坠。打破第3扇门后，ドルチェノフ登场。条件达成后过关。过关后，マイヨ的手下也加入我方。

Chapter47	キミノオモイデニ、サヨナラ（火星）[选]
胜利条件：夜天光的击坠	败北条件：ブラックサレナ与我方母舰的击坠

将草壁击坠后,北辰众以外撤退。将北辰HP打至30%以下,发生剧情。

Chapter48	一轮の花と緑の星と(スカルムーン基地)[选]
胜利条件：敌全灭	败北条件：グレンダイザー的击坠

第三回合时，敌我双方援军到达，作战目的改为ズリル与ガンダル的击坠。条件达成后，ベガ大王出现，同时援军多数。将キング・オブ・ベガ击坠即可。不过要注意他气力120以上时的MAP兵器。在当ベガ大王的HP在2/3以下时，想逃跑，一定要在他逃离地图前解决掉。当然了，这就要用拦截了。

Chapter49	シト新生(第3新东京市)
胜利条件：敌全灭	败北条件：EVA二号机、零号机、ラーゼフォン、ALIEL的击坠

前半话只要将？？？以外的敌全灭发生事件后过版。胜利条件:敌全灭;败北条件:EVA初号机的击坠シンジ攻击カヲル之后,我方援军出现。

Scene10 そして、约束の地へ

Chapter50	胜利者达の挽歌(ギガノス本部迹)
胜利条件：敌全灭	败北条件：シャッフル同盟、ライジングガンダム、主人公机的击坠，我方母舰的击坠

当敌人剩下一定数时,会不断出增援。我方第三回合时援军到达。援军不可被击坠。击坠グランドガンダム、ウォルターガンダム和ガンダムヘブンズソード后，一般敌兵全部撤退，同时ウルベ（グランドマスターガンダム）和恶魔高达登场。攻击其后发生事件，再将其击坠。之后，ウルベ（DG）坐入デビルガンダム(最终)（HP150000）。将其击坠或打至约10000以下后，发生事件。

Chapter51	希望、それは最后のGEAR(ガルファ本星宙域)
胜利条件：8回合以内,ネエル・アーガマ、ナデシコC移动到目的地点	败北条件：9回合到达,电童、凰牙、バルハラ的击坠,我方母舰的击坠

不用去过多地理杂兵,和前话一样,打到一定数后会不断出增援。只要保证母舰的路线就可以了。第三回合，发生事件，ゼロ与アキト分别作为敌我援兵出现,ナデシコC的HP剩下4000,ゼロ在本话中击坠不能。但是,当我方主舰到达敌增援出现的地域后，敌援军将不会出现。

Chapter52	W-Infinity(ガルファ本星)
胜利条件：ゼロ的击坠	败北条件：电童的击坠，我方母舰的击坠

与GBA作品机战R相似的剧情。在击倒ゼロ三次后（每次击倒后都有增援，且有一定的事件），电童进入ガルファ王宫地下，电童与凰牙不能被击坠。最后在同一回合将ゼロ与ガルファ一起击坠即可。

Chapter53	魂のルフラン(第3新东京市)
在开始之前，先将EVA二号机的HP与装甲强化一下，再继续。	
胜利条件：敌全灭	败北条件：我方任一机体的击坠

我方第二回合援军。第五回合后，前半终了。后半，全灭ドラグーン队后，敌增援。EVA量产机全灭后发生事件，敌我援军。敌全灭，我方主舰不被击坠……

Chapter54	遥か久远の彼方(宇宙空间)
胜利条件：真圣ラーゼフォン<アヤト>、真圣ラーゼフォン<クオン>以外的敌全灭	败北条件：雷汀、EVA初号机，主人公机，戴摩斯，ゼオライマー和我方母舰的击坠

敌第二回合敌增援,我方第三回合，增援,メディウス・ロクス同样不能被击坠。敌方第三回合增援。条件达成后,前往最后的约束之地吧……

FinalCharpter	约束の地(境界空间)
胜利条件：メディウス・ロクス的击坠	败北条件：主人公机的击坠，我方母舰的击坠

メディウス・ロクス的HP200000，击坠后,AI1（エルデ，HP400000，二次行动），当其剩下2/3的HP后，发生剧情。真圣ラーゼフォン<アヤト>出现,同样,不能被击坠,AI1剩下1/3HP时,继续发生剧情。AI1的击坠,最后的命令！





全改造的奖励

■机体能力全改造奖励（选择下列中的一个）
●最大HP+10％　●最大EN+20％　●运动性+10％　●装甲+10％　●移动力+1●空、陆、海、宇中的任选一个的地形适应为S，移动能力为A
■武器全改造奖励（选择下列的中一个）
●命中补正+30　●会心一击补正+40　●必要为EN80％　●最大射程+1（地图兵器与射程为1的武器除外）　●最大弹数+1　●武器使用必要气力-5　●空、陆、海、宇中的任选一个的地形适应为S。

推荐的机体

特别机体及超级系的机体

EVA零号机	首先是有着AT立场，在序盘战中是可以防御任何东西的（BOSS战就－ －），之后的武器追加的ポジトロンスナイパーライフル的一般射程就达11格。在最后要寿终正寝前还有个N2爆弹的MAP兵器……
EVA初号机	玩过机战F完结篇的，应该不会不去使用初号机了。并且本作最后S2机关是固定入手。在中盘中与明日香的二号机的合体攻击，全武器改造加上格斗值高的话，是十分强的……
EVA二号机	序盘中就能使用的机体中最强的……
电童	与机战R相似，最后的FINALATTACK，只要EN多，N多的HP都可能打出来……
ゼオライマー	“メイオウ攻击”的MAP兵器……不过“マサキ”为机师的情况……不用想了。－ －
其他推荐的机体	ラーゼフォン、ライディーン等

真实系的机体

ドラグナー1型	白兵レーザーブレード,以及在终盘时,与マイヨ机（ファルゲン・マッフ)的合体攻击的攻击力……
ドラグナー3型	首先有着能力“EWAC（强）”，还有着修理的能力。
キュベレイMk－2（プル、プルツー两机）	ファンネル最高……ツインファンネル比ファンネル更高……
ゴッドガンダム	在序盘就入手了的,气力120发动明镜止水,终盘时的“扑克同盟拳”的攻击力是最高的合体攻击……
Zガンダム	ハイメガランチャー、ハイパービームサーベル两大强力的攻击武器，在カミーユ搭乘后的ウェブライダー突击也是十分强的。
νガンダム	不用多说了……不用ν的是小白－ －Ⅲ
高机动型ブラッククサレナ	第51话才加入的，－ －不过EN小回复，武器有立场贯通的能力，对某些东西是……哼哼。
ディジェSE－R（隐藏机）	除了海以外的地形适应全为S。问题就是你会让谁去驾驶呢？アムロ？クワトロ？

周目特典

本作周目后，继承的有强化道具、30%的PP和30%的资金。但是，PP是全角色平均分配的。

唯一的隐藏？

机体：

ディジェSE-R	在第23话“冥府への扉”，高达关连的人物（アムロ、クワトロ、ジュドー、ルー、プル、プルツー、ブライト、エル、ビーチャ、モンド、イーノ等11人）的平均等级在25以上。

武器：

Z高达	カミーユ搭乘时，追加“ウェブライダー突击”。





简单的按键操作

■热启动
START+SELECT+R1+R2+L1+L2同时按下
■快速继续
热启动后，按SELECT钮继续
■对话快速读过
R1+○
■快速跳过对话
R1+START
■战斗动画强制结束
在战斗动画中按×。但是，在读取数据中，操作可能无法实现。
■关于援护攻击与合体攻击：
本作可以进行合体攻击+援护攻击（援护攻击同样可以是合体的攻击）的组合使用，对待强力的机体可以更轻松解决。
■关于侦察：
本作中的“侦察”不只是单单可以查看敌人的HP、EN，还可以看到带有什么道具箱，击坠后获得的资金、PP、还有在剩余多少HP后撤退的情况。对于“有脸”的人物是十分实用的。但是，有些人物是在一定回合数撤退的情况下，这里是不会显示出来的。
■帮助功能：
对于武器与特殊技能等的效果不太清楚的话，可以在状态画面中按SELECT进行查看。当然了，解说文字是日文的……
■其他：
在OPTION中的キャラクター的图鉴中，有声优的人物，按○键可以听到人物的代表台词（本作只有两句）。 在地图上，按START，可以变成“2D”的地图（其实就是90度直角高位观看角度显示），再按一次可以变回原来的。 可以变形的机体，在机体上，按△就可以变形。 在战斗确认画面中，按□可以选择援护，△可以选择战斗动画播放，L1、R1可以选择反击方式（反击、防御、回避）。其它的在画面上已经有的，这里不在赘述。 本作的能力值仍然为400。

机战MX中与原作不同的声优

人物	原作声优	スパロボMX中的声优
夕月京四郎	曾我部和恭(和行)	染田 清之
和泉ナナ	栗叶子	吉田小南美(古奈美)
ヌケ	富田耕生	绪方贤一
ムチャ	田の中勇	加藤治
デューク	富山敬（已去世）	山寺宏一
塞卜	盐泽兼人（已去世）	山崎たくみ

公告

本刊于2004年14期刊登在攻略人行道栏目中的攻略“虹吸战士·最后时刻”，经读者指出，该文为抄袭A9TG网站中江苏李一凡的同名文章。经本刊核查，抄袭情况属实。在此郑重声明，本刊从本期起将停止使用该作者的任何文章，同时停止刊发该作者的稿费。本次事件由抄袭者承担全部责任，并严厉谴责此类抄袭行为。

《电子游戏软件》杂志社 启

特殊能力

ビームコート	EN5以上时，射线攻击轻减伤害700(フィールド无效、贯通武器除外)。
Iフィールド(ｖ)	EN5以上、气力110以上时，射线攻击减轻伤害900(フィールド无效、贯通武器除外)。
ゴッドハンドファイナル	EN5以上、气力120以上时、全武器攻击的伤害轻减1500(フィールド无效、贯通武器除外)。
ディストーション・フィールド	EN20以上时，轻减グラビディ兵器的伤害2500、射线兵器的伤害1500、其他武器伤害1000(フィールド无效、贯通武器除外)。
A.T.フィールド	EN5以上时，全武器攻击的伤害4000无效化(フィールド无效、A.T.フィールド中和武器除外)。击破时，受全伤害。
ファイヤーウォール	EN10以上时，全武器攻击的伤害减轻1000(フィールド无效、贯通武器除外)。
音障壁	EN5以上、气力120以上时，全武器攻击的伤害减轻1500(フィールド无效、贯通武器除外)。
分身	机师的气力在130以上时，50%的确率回避敌人的攻击。
マッハスペシャル	同分身
ゴッドシャドー	同分身
变形	机体变化为其它形态。
分离	同变形说明。
换装	同变形说明。
合身	机师的气力在130以上时，追加个别命令“合身”，可以变形为バイカンフー。
合体	2机体进行合体、变化成其它形态的机体。
次元连结システム	主机师的气力在130以上时，得到EN回复(大)、HP回复(小)、分身、バリア的效果。
ハイパーデンドーデンチ	有特殊能力“ハイパープラズマドライブ”的机体不能进行一般补给。
ハイパープラズマドライブ	有特殊能力“ハイパーデンドーデンチ”的机体不能进行一般补给。
ハイパースキャン	追加个别命令“侦察”。
水上走行	可以在水上移动。
EWAC(强)	2格以内的自军机体的命中率和回避率上升30。另外、追加个别命令“侦察”。
ジャマー	导弹攻击无效。
アンビリカルケーブル	没有接上电源时，追加个别命令“接续”，3回合后将不能行动。使用时在自军回合开始时，EN回复到最大值，但有10格的移动限制。
暴走	HP为0时，不能进行操作。
相转移エンジン	自军回合开始时，在没有大气的环境下(如宇宙)，EN回复最大值的10%。
补给	对邻接的机体，有特殊能力“ハイパープラズマドライブ”以外机体的EN，装备武器的弹数(ハイパーデンドーデンチ除外)全回复。
修理	对邻接机体的HP、状态变化(没有EN的行动不能的情况除外)进行回复。
重力波ビーム	自军回合开始时，有特殊能力“要·重力波エネルギー”的机体供给EN。
要·重力波ビーム	自军回合开始时,在重力波ビーム范围内EN回复最大值。
强化パーツ使用	对邻接的机体可以使用装备中的强化道具。
オープンゲット	主机师的气力在120以上时,25%的确率回避敌人的攻击。
TEスフィア	EN在5以上、气力在120以上时，轻减全武器攻击的伤害1500(フィールド无效、贯通武器除外)。

特殊技能

ニュータイプLv	技能等级相关，命中率、回避率的补正上升。
强化人间Lv	同ニュータイプ。
インファイト+	技能等级相关，格斗武器的攻击力与移动力上升。
ガンファイト+	技能等级相关，射击武器的攻击力与射程上升。
SPアップ+	技能等级相关，最大精神点值上升。
底力	技能等级相关，对应相应剩余HP的命中率、回避率、装甲、会心一击率上升。
切り払い	发动时，敌实弹武器无效化。与技能等级相关，发动确率上升。
シールド防御Lv	技能等级相关，盾防御减轻伤害量上升。
援护攻击Lv	可以对邻接的我方机体进行援护攻击。与技能等级相关援护的次数上升。
援护防御Lv	可以对邻接的我方机体进行援护防御。与技能等级相关援护的次数上升。
カウンターLv	在受到敌方攻击时，在敌攻击前进行反击。与技能等级相关，发动次数上升。
支持攻击Lv	可以要求邻接的机体(最多4机)进行支援攻击。与技能等级相关，可以更多的机体参加支援攻击。
统率	与援护攻击的机体发生同时援护攻击。
念动力	在自军回合开始时，SP回复最大值的20%。
明镜止水	机师气力120时，搭载机体的能力上升。
スーパーモード	机师气力120时，搭载机体的能力上升。
集中力	精神指令使用时的消费点数为80%。
斗争心	出击时的气力上升5。
负けん气	战斗中受到伤害时，气力上升2。
がんばり屋	气力120时、自军回合开始时,自动加精神指令“努力”。
见切り	气力110时，机师的命中率、回避率上升。
强运	敌机体击坠时的获得资金为1.2倍。
予知能力	气力110时、只在敌方的先制攻击时回避率上升。
SP回复	自军回合开始时、SP的最大值回复10%。
ヒット&アウェイ	未移动就进行攻击后，在之后可以进行移动。
アタッカー	气力130时，攻击力为1.2倍。
リベンジ	反击时的攻击力为1.2倍。
Eセーブ	武器的消费EN为通常的80%。
Bセーブ	武器的最大弹数为通常的1.5倍。
EXPアップ	获得经验值为1.2倍。
ガード	气力130时、战斗时受到的伤害值为80%。
修理技能	使用“修理”时，HP的回复量为1.2倍。
ハッキング	追加个别命令“侦察”。
二回行动	可以进行二次行动。

精神

热血	一次使用，战斗中给与敌机的伤害值为2倍。
魂	一次使用,战斗中给与敌机的伤害值为2.5倍。不能与“热血”并用。
ひらめき	一次使用，战斗中完全回避敌攻击。
不屈	一次使用，战斗中受到的全部伤害值为10。
铁壁	一回合间、战斗中受到的伤害值为原来的1/4。
集中	一回合间、命中率、回避率上升30%。
必中	一回合间、攻击的命中率为100%，但ひらめき优先。
感应	给予指定的我方机体有“必中”效果。
加速	一次使用，移动力+3。
觉醒	一次使用，行动次数增加1。
根性	自已的HP回复最大值的30%。
ド根性	自分的HP回复到最大值。
信赖	指定机体的HP回复2000。

友情	指定机体的HP全回复。
补给	指定机体的EN、残弹数回复最大值。
气合	自已的气力+10。
气迫	自已的气力+30。
激励	指定机体的气力+10。
てかげん	战斗中,如果正常时能将机体击坠的,那么其机体的HP剩下10。但是，如果对手的技量值高于使用者，则效果无效。
狙击	一次使用，射程1的武器与地图兵器以外的武器的射程+2。
直击	一次使用，敌方的援护防御、特殊的防御能力不能发动。
期待	指定的机师的精神点数回复50。
侦察	可以查看对手的状态，带有的道具箱以及撤退条件的HP%。
脱力	指定的敌机体的气力−10。
かく乱	一回合间、敌全体的命中率减半。但是，“必中”优先。
爱	一回使用“加速”、“气合”、“努力”、“幸运”。但是注意，气合只是一次!
幸运	下回战斗得到的资金为原来的2倍。
祝福	给予指定机体获得“幸运”的效果。
努力	下回战斗得到的经验值为原来的2倍。
应援	给予指定机体获得“努力”的效果。

合体攻击

シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH+ガンダムマックスター S+ドラゴンガンダムS+ガンダムローズS+ボルトガンダムS
Fダイナミックスペシャル	マジンガ−Z+グレートマジンガー+グレンダイザー+ゲッタードラゴン
Dフォーメーションアタック S	ドラグナ−1型カスタム+ドラグナ−2型カスタム+ドラグナ−3型
ツインレーザーソード	ドラグナ−1型カスタム+ファルゲン・マッフ
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダムH+ライジングガンダム
恐怖のトリプルアタック	ドラグナ−1型カスタム+ドラグナ−2型カスタム+ドラグナ−3型
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH+ノーベルガンダム
フォーメーションアタック	エステバリスC・リョーコ+エステバリスC・ヒカル+エステバリスC・イズミ
ユニゾンキック	EVA初号机+EVA贰号机
ダブルゲッタービーム	ゲッタードラゴン+ゲッタ−Q
ダブルライトニングバスター	グレートマジンガー+グレンダイザー
ツインファンネル	キュベレイMk−II（プル机）+キュベレイMkII（プルツ−机）
トリプルマジンガーブレード	マジンガ−Z+グレートマジンガー+グレンダイザー
ダブル・メガ・ランチャー	Zガンダム+ZZガンダム
天空真剑奥义・重ね镰鼬	バイカンフー+ブルー・ジェット
ダブルライトニングバスター	量产型グレートマジンガー+グレンダイザー
ダブルライトニングバスター	グレートマジンガー+量产型グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー	マジンガ−Z+グレートマジンガー
ツイントマホーク	ゲッタードラゴン+ゲッタ−Q
ダブルハーケンストーム	量产型グレートマジンガー+グレンダイザー
Dフォーメーションアタック	ドラグナ−1型+ドラグナ−2型+ドラグナ−3型
疾风双连击	电童+凰牙
天空真剑奥义	稻妻サイクロン岩盘割

强化道具

リペアキット	HP全回复，使用后丢弃。
プロペラントタンク	EN全回复。使用后丢弃。有“ハイパープラズマドライブ”能力的不可装备。
カートリッジ	武器弹数全回复（“ハイパーデンドーデンチ”除外）。使用后丢弃。
スーパーリペアキット	HP、EN、武器弹数(“ハイパーデンドーデンチ”除外)全回复。使用后丢弃。
ラムネ	机师的SP回复20。使用后丢弃。
母さんのシチュー	机师的SP回复50。使用后丢弃。
火星井	机师的气力+10。使用后丢弃。
ブースター	移动力+1。
メガブースター	移动力+2。
アポジモーター	移动力+1。运动性+5。
マグネットコーティング	运动性+5。
バイオセンサー	运动性+10。
サイコフレーム	运动性+25。武器的会心一击率+10。
ハロ	移动力+2、运动性+25、武器的命中率+20、地图兵器、射程1的武器以外的武器的射程+1。
チョバムアーマー	最大HP+500、装甲+100。
超合金Z	最大HP+1000、装甲+150。
超合金ニューZ	最大HP+1500、装甲+200。
宇宙合金グレン	最大HP+2000、装甲+250。
高性能レーダー	地图兵器、射程1的武器以外的武器的射程+1。
シャッフルの纹章	出击时气力+5。
狼の纹章	出击时气力+10。
大型ジェネレーター	最大EN+50。
メガジェネレーター	最大EN+100。
高性能照准器	武器的命中率+30。
イメージセンサー	武器的会心一击率+20。
ソーラーセイル	我方行动时EN回复最大值的10%。有“ハイパープラズマドライブ”能力的机体不可装备。
アルティメット细胞	我方行动时HP回复最大值10%。
対ビームコーティング	射线攻击的伤害轻减700。
Iフィールド发生装置	射线攻击的伤害轻减850。
ミノフスキークラフト	机体的地形适应、移动适应以及武器的地形适应为空A。
防尘装置	机体的地形适应、移动适应以及武器的地形适应为陆A。
スクリューモジュール	机体的地形适应、移动适应以及武器的地形适应为海A。
スラスターモジュール	机体的地形适应、移动适应以及武器的地形适应为宇A。
ジャマー	导弹攻击无效。
EWAC(弱)	2格以内的机体的命中率、回避率+15。追加单独命令“侦察”。
星明神社のお守り	全状态变化攻击无效。

改造费用一览:

改造项目	1段	2段	3段	4段	5段	6段	7段	8段	9段	10段	11段	12段
HP	2000	4000	6000	8000	10000	12000	14000	18000	18000	20000	22000	24000
EN	1000	1500	1500	2000	2000	3000	3000	4000	4000	5000	5000	6000
运动性	5000	8000	10000	12000	15000	20000	25000	30000	35000	40000	45000	50000
装甲	3000	5000	8000	10000	15000	20000	25000	30000	35000	40000	45000	50000
攻击	4000	8000	12000	16000	20000	24000	28000	32000	36000	40000	44000	48000
命中	5000	8000	10000	12000	15000	20000	25000	30000	35000	40000	45000	50000
会心一击	2000	4000	6000	8000	10000	12000	14000	18000	18000	20000	22000	24000
盾防御	2000	4000	6000	8000	10000	12000	14000	16000	18000	−	−	−



炼金术士伊莉斯的工作室

～ 永 恒 玛 那 ～

炼金术士系列的第六作。本作不但继承了炼金术士系列一贯以来的“调合系统”和“独特的世界观”，还加入了“玛那调合”、“特殊动作”等新要素，RPG的要素大幅强化，剧本和战斗场面都超越了历代作品。另外还有，首次采用男性角色作为主人公，战斗方面采用了战略性较高的时间消耗战斗系统，商店调合方面超过300种类的道具，事件超过400……如此多的诱惑相信没哪个饭斯还能忍受，就让我们即刻投身于伊莉斯的炼金世界中吧！

■文／LIGHT　编排／宇部

PS2	厂商：GUST		发售日：2004.5.27
	类型：RPG	价格：7140日元	其他：——

雷卡尔扎因是充满精灵玛那这种力量之源素的世界

在这里一切有形之物都是由各种元素构成，在玛那的意志加护之下，人们过着平静、富足的生活。对这里的人们而言，玛那就和风、树木一样都是大自然的一部分。但对绝大多数普通人而言，他们仅仅只能感受到玛那的存在而已。然而也有一些人，他们了解玛那，能像和朋友对话那样与玛那交谈；他们能够借助玛那的能力以及玛那赐予这个世界的元素在一无所有的地方创造出各种各样的东西。他们当中的一部分更是能把这一能力发挥到极致，制造出及其稀有的“黄金”。

他们，被称为炼金术士……





库林（クレイン）

本作主人公。居住在远离エスピオール的西方边境ゲゼスタイン的炼金术士。自幼得到祖母——有名的炼金术士达夫尼教导炼金术知识，能感受到万物之源—玛那的存在。祖母死后，和好友木之玛那波波一起为修炼炼金术开始冒险。遇到天真可爱的女主角琳达后，决心打开天空都市阿班贝利的大门。库林本来沉默寡言的性格也在慢慢改变。



琳达（リイタ）

生活在カボック镇有名的女魔物退治师。性格开朗乐观，喜欢热闹。在一次魔物退治活动中救下了被魔物攻击处境危机的库林，她对身为炼金术士的库林很感兴趣，邀他一起参加魔物退治工作。



泽尔达莉亚（ゼルダリア）

在波特之森深处隐居的魔女。真实身份是一名炼金术士，也是和库林的祖母达芙妮一起学习炼金术的学友。大家看到的小姑娘其实是她用炼金术使自己年轻化的成果。她和诺论一起生活，并且不时地教给这个对一切事物都有着强烈好奇心的孩子一些炼金术。



诺论（ノルン）

在智者泽尔达莉亚身边帮她打点日常起居的少女，猫一样的耳朵和尾巴是她的最大特征。在泽尔达莉亚的指导下，会一些简单的炼金术，不过和库林比差之甚远。



亚林（アーリン）

稍早来到卡波库的超强剑士。但并不愿从事魔物退治工作。头脑聪明、性格冷静。从不谈及过去，所以没有人了解他。与主人公一行共同行动一道前往アバンベリー，其自身的目的地似乎也是那里。



德鲁萨斯（デルサス）

在卡波库从事魔物退治工作的男子。大都时间呆在酒场。一心想去アバンベリー探寻财宝。由于和琳达相识的关系，和库林共同行动。言语轻薄却又博识，常为库林一行指导方向。



伊莉斯（イリス）

在天空都市アバンベリー炼金术鼎盛时代的伟大的炼金术士，拥有超强能力和知识。迄今为止流传下来的炼金术技法几乎全部从她的流派汲取，其技术被称为“伊莉斯理论”，库林的炼金术技法也源自于此。

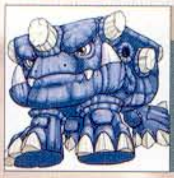






炎之玛那　乌鲁（ウル）

在火以及温暖的场所广泛存在。虽然看上去小巧，可实际上性格相当粗暴，擅长「フラム」等爆弹系攻击道具的调合。



岩之玛那　迪尔梅亚（ディエメア）

掌管构成岩石与地面的岩之元素。性格方面有一点儿顽固，总是尽量避免与人的接触，但是对于自己信赖的人绝对忠诚。在「マヒロン」等状态变化和回复道具的调合中扮演重要角色。



空之玛那　希尔维斯特（シルウェスト）

掌管构成大气的空之元素。很少与人类接触。她可以调合出从「エアロナーゲル」等的攻击系道具到各种防御系道具在内很多东西。



木之玛那　多鲁（ドゥル）

存在于树木等自然物中的玛那，相对而言他的性格比较活泼，和人类的关系也比较密切。擅长与其他的玛那一起制作回复系的道具。从小和库林生活在一起，住在他家附近的古树上，库林给了他"波波"这个爱称。



圣之玛那　芭尔迪亚（パルティア）

是光之玛那艾蒂尔进化而成的玛那，和活泼的艾蒂尔不同，芭尔迪亚的性格相当稳重，散发着慈爱的母性之美。在她淑女气质的另一面则隐藏着坚强的意志。擅长对暗攻击道具「パルティア」、大回复药「エリクシール」等后期型强力道具的调合。



力之玛那　古拉普特（グラプト）

掌管万物能量之本。多存在于"龙之舌"和爆弹系道具之中。古拉普特是炎之玛那乌鲁的进化形态，其本质还是与乌鲁一样，但性格比乌鲁更加敏感，也更加强势一些。



生命之玛那　爱昂（アイアン）

掌管全世界的生物的源泉。和其它的玛那相比，存在量相当少，因此能遇上爱昂的人也非常有限。平时总是面无表情、话语平淡，很难判断她到底在想些什么。比较擅长与生命有关的道具调合。



雷之玛那　泽莉亚（ゼイリア）

由风之玛那希尔维斯特进化而来。和外表的变化一样，泽莉亚的的脾气比希尔维斯特要更为反复无常，相当火爆，和脾气半斤八两的火之玛那乌鲁很合得来。雷系道具中大都是「避雷针」、「パルティア」等的攻击系道具。



光之玛那　艾蒂尔（エイテル）

掌管光之元素的玛那。虽然遍布于世界的每一个角落里，但是要捕捉到光之元素却是一件非常困难的事情，不过人们还可以在以黄金为代表的贵金属以及各种发光物体里找到她的身影。艾蒂尔最擅长的就是调合蕴藏有光之力的道具「エイテルブランド」，这是仅用光之元素就可以调合出的强力攻击道具。



时之玛那　拉普拉斯（ラプラス）

时之元素非常难存在于物质内，是非常贵重的元素。掌管时之元素的玛那拉普拉斯也同样，迄今为止几乎还没有被人确认，由于极其稀少能力又高，因此搜寻拉普拉斯的炼金术士人数众多。

名词解释

★谜之魔物ゲヘルン

魔物们从100年前开始活跃。掌握其秘密的是谜之魔物"ゲヘルン"。圆圆的，表面看起来十分可爱，力量很弱，平时只是漂浮在空中的这种生物却拥有着"召唤其他魔物"的恐怖力量。由此，被称为"冥界的使者"，非常令人恐惧。

★魔物退治组织ガルガゼット

为了和ゲヘルン召唤出来的魔物们对抗，卡波库镇组织了被之为"ガルガゼット"的冒险者团队，琳达是其中一名成员，在她的邀请下库林也加入了这一组织。

★アルカヴァーナ骑士团

和剧情相关紧密的有一个叫"アルカヴァーナ骑士团"的组织。他们以卡波库中心地带的ガーリントン大圣堂作为根据地，信奉アバンベリー。虽然维护卡波库的治安，但最近突然对接近アルカヴァーナ的人无条件发起攻击，从而招致镇上人们的反感。

★使玛那发生变化的"メタモル"

玛那当中有能变化成其他玛那的。这一变化称作"メタモル"，例如掌管火素的玛那乌鲁变成掌管力素的玛那古拉普特。这样一来，玛那支配的元素发生变化，调和种类自然会改变，マナフィクス（玛那给角色加护）等也会受到一定影响。想要メタモル则必须得到在这个世界某个地方存在的「アロママテリア」道具。将「アロママテリア」卸除后，玛那恢复成原本姿态。

——可相互转换的玛那

ウル(炎)和グラプト(力)
シルウェスト(空)和ゼイリア(雷)
ニンフ(水)和フレイ(幽)
ブルーア(暗)和ファナトス(魔)
エイテル(光)和パルティア(圣)

【パスカウッドの森】
元素还原、玛那调合可能
↓
【カポック】
1.和酒场老伯ノーマン对话，接受委托给魔法屋和杂货屋送便当
2.给魔法屋送便当，听说杂货屋有有趣的东西
3.给杂货屋送便当，进店内触摸紫宝箱，取得玛那道具☆リフユールポット
4.回酒场领取报酬100，遇见デルサス，得知エアフォルク塔的事
↓
【エアフォルクの塔】
得到玛那道具☆ガッシュの丸药
↓



【ヒンメルの门】
琳达加入，可利用营地回复、记录
↓
【パスカウッドの森】
遇见幽灵パメラ
↓

【カポック】
1.接受酒场老伯委托去魔法屋取ティンクルベリー
2.返回酒场,商店调合可能,取得☆ムニエル
3.设立据点
4.正要出镇时森林中出现ゲヘルン
↓
【パスカウッドの森】
战斗◆マンダラゲ、ぷにぷに×2、ちびぷに×6
↓
【カポック】
1.从酒场老伯那得到报酬500,ゲヘルン点数簿使用可能,选择ガルガゼット队伍名称
2.回据点，被通知去大圣堂
3.在大圣堂拒绝骑士队长ベゲル邀请
4.进入地下水道，デルサス加入
5.回据点，与火之玛那ウル签订契约，得到☆「ガッシュの丸药」，破坏弹追加(通过L1R1选择后，按□可以让乌鲁吐火来消除以后地图上遇到的紫色方块)
↓
【フワール湖】
接受ギムリス委托寻找ステンド草、得到☆「モーンアロマ」
↓
【パスカウッドの森】
遇见女骑士マレッタ,上大树取得ステンド草
↓
【フワール湖】
将草交给ギムリス，获得报酬320
↓

【カボック】
1.在酒场听到地下水道出现幽灵的传闻，从镇西侧进入地下水道
2.在地下水道中央一带遇见パメラ，返回据点
3.得知一男孩去地下水道了，再进地下水道
战斗◆ゴースト×1、赤ぷに×1、ちびぷに×4
战斗后取得「赤の腕轮」
*注意物理攻击BOSS无效，只能用魔法。
4.回据点，琳达离开，去镇西侧再返回时猫娘登场
5.回据点，琳达归队
↓
【野外剧场】
演剧中猫娘偷走大家东西
↓
【カボック】
发现猫娘后又被她逃跑，アーリン告知猫娘逃往森林。
↓
【バスカウッドの森】
战斗◆ベゲル×1、アイン×1、ツヴァイ×1
*与骑士团对决。队长ベゲル的特技需要准备一个回合，在他摆出架式后，用琳达的特技とびげり可以中断其特技（画面显示 SKILL BREAK）。
↓
【カボック】
回据点得知ポットの森和イリスの寝所的情报
↓
【フワール湖】
爷爷告知必须有许可证，乘船前往对岸
↓
【コレクターキャラバン】
和レクター对话，答应帮忙做道具图鉴，得到「通行许可证」
↓
【教团キャンプ】
得到☆「フラム」
↓
【イリスの寝所】
暗之玛那ブルーア加入，得到☆マナポット
↓
【ポットの森】
进入森林深处ゼルダリア的家
战斗◆ノルン×1、ぷにマスター×1、ぷにぷに×7
*ぷにマスター会HP回复，应尽早消灭
战斗胜利ノルン加入中间
和ゼルダリア对话可得到技能或道具
↓
【イリスの寝所】
来到3个台座前，揭开炼金术装置的秘密
↓
【ポットの森】
战斗◆アーリン
*难于取胜
战后アーリン加入中间
↓
【ゼグダリアの家】
マナの浴槽使用可能，玛那装备可能
↓
【パカパカの家】
锻冶调合可能，パテット店使用可能
↓
【カボック村】
1.回据点，听デルサス讲述镜的情报，デルサス离队
2.在酒场接受妖精ピルケ去西部森林从ぷにぷに神手中取得「超ぷにぷに玉」的委托，デルサス归队
3.酒场大厨オスカル登场，料理调合可能
4.听ルローネ讲龙玉石之事
5.去魔法屋给ピオラ「初级魔法入门」，以后再来会追加5个菜单
↓
【ぷにぷに神】
战斗◆ぷに三兄弟
胜利后取得あまつゆの冰和☆爱の结晶
再战◆超ぷに×1、金ぷに×2、赤ぷに×3
胜利后取得「超ぷにぷに玉」
↓
【カボック】
1.回酒场交付「あまつゆの冰」完成委托，菜单追加「刺身」
2.将「超ぷにぷに玉」交付ピルケ，取得「ブリーズスフィア」
3.去武器屋，接受去アコース取矿石的委托
↓
【采石场】
↓
【アコース】
接受ヴィラ店的委托探寻妹妹ヒュッテ



*パカパカ店传送可能
↓
【ヴィラント・パス】
↓
【アーレキア洞窟】
途中获得岩之玛那「ディエメア」，可制造垫脚石
将ヒュッテ带到入口处得到「グラセン矿石」和「コメート原石」
↓
【ポットの森】
来到ゼルダリアの家前，得到☆「トファナヴァッサ」
从イリスの寝所的反射炉的右侧登上，得到☆「キュアポット」
↓
【カボック】
1.去武器屋取得「星型の破片」
2.回据点商量今后打算
3.去魔法屋再会マレッタ
4.回据点，ノルン被挟持
5.进入地下水道，得到☆人造ファントム（使用岩之玛那）。途中遇见ベゲル被其逃跑，ノルン归队，追入大圣堂
战斗◆ベゲル×1、ドライ×1、フィンフ×1、フィーフ×1、トン太くん×1
*先打倒会加血フィンフ·ドライ
战斗终了自动回据点
6.接受ピオラ"光るステンド草"的委托
↓
【コレクターキャラバン】
取得道具图鉴，与水之玛那ニンフ签订契约，バリア使用可能。
↓
【ヴィラント・パス】
得到☆「ロットサイン」
↓
【百人砦】
在ピルケ不使用炮台期间扫灭砦上盗贼，得到☆「エアロナーゲル」
战斗◆盗贼の头×1、ガンナー×2、ウエアウルフ×4
*先使用范围攻击扫灭杂兵，之后就轻松了；对付盗贼头召唤アードラ或使用パスアイテム·フラム
↓
【ニルヴィアの裂け目～泉】
1.途中和空之玛那シルウェスト签订契约
2.穿过崖到达泉水处取得「黄昏の镜」，在附近采摘「光るステンド草」
↓
【废屋】
由此处传送返回
↓
【カボック】
1.将「光るステンド草」交给魔法屋的ピオラ达成委托。ピオラ回忆过去。
2.回据点，ノルン回忆过去。
3.ポットの森出现大量ゲヘルン
4.完成アコースの古董屋鉴定古画的委托，取得「黑いマナ」石
↓
【ポットの森】
ゲヘルン退治
↓
【ゼルダリアの家】
和ゼルダリア对话，去南面的石柱群
战斗◆ジンライダー
*物理无效，只有玛那特技有效
战胜后取得「晓の镜」，得到☆ゼーレジエム
↓
【カボック】
向酒场老伯报告ゲヘルン退治得到1200
↓
【バスカウッドの森】
ルローネ发现フローレスマーブル
↓
【ヒンメルの门】
イリス的幻影出现，告知想来探访悠久的大地
↓
【カボック】
1.マレッタ被骑士团追捕，予以解救
战斗◆テンプルナイト×6
2.回据点，商量前往アーレキア洞窟
↓
【アコース】
道具屋的ヴィラ告知ヒュッテ有洞窟的钥匙
↓
【采石场】
从ヒュッテ那里得到「龙の间のカギ」
↓
【アーレキア洞窟】
用钥匙打开记录点左下的门，进入
战斗◆エルダーウィルム
*レヘルン会被吸收。ノルン使用通常攻击和「とげとげ爆弹」
取得アイスブランド
↓
【デランネリ村】
发现デルサス的秘密
↓
【カ·ルダーの游戏盘】
挪动像，分别取得☆「ブラウサイン」和「イリュージョン」（ノルン的特技）
↓
【雪原】
得到☆唤雷针
↓
【デランネリ村】
此地是デルサス的故乡，和村子正中商店里侧的デルサス父亲对话，接受カ·ルダー试练
↓
【雾海の森】
回收玛那石，自森林内部传送
↓
【悠久の园】
得到☆「メテオール」，此处有パトッテ店
↓
【マナの大地】
1.和水之玛那对话，得到☆エリクシール
2.玛那店有贵重的书卖，但必须以「ペンデローク」交易
3.从东北的转移之门回到原来世界
↓
【カボック】
据点有アーリン和クレイン一对一对战试练
战斗◆アーリン
↓
【アコース】
和ルローネ对话，得知有怪盗出现
↓
【フローレスマーブル】
上层左侧与命之玛那アリオン签订契约，得到☆「エリクシール」
战斗◆プリズマ·クリスタル
*使用「ロットサイン」和「ブラウサイン」攻击有效
得到「プライマルジェム」
↓
【マナの大地】
得到イリスの指环
↓
【ヒンメルの门】
↓
【天へ续く道】
得到☆「ブルートポーラ」
↓
【幻兽の村】
与トトポポ对话，习得幻兽变身
*此后可通过地下水道移动到幻兽村附近
↓
【アバンベリー】
得到☆「フォルモント」
↓
【イリスのアトリエ】（アバンベリー内部）
1.得到☆「ディスエレメント」
2.上层通过漂浮的地面（左侧）与光之玛



那「エイテル」签订契约
3.战斗◆「ブックイーター」其他2体
*注意魔法系攻击会被其反射
战斗胜利得到「アロママテリア」
4.得知贤者的赤水晶的制作方法和アーリン出生的秘密
5.脱出时アーリン离队
↓
【カボック】
战斗◆「ベゲル」
マレッタ加入仲间
↓
【ゼルダリア家】
和ゼルダリア对话，可获取技能和道具
↓
【マーキスの塔】
战斗◆BOSS「水の守护者」、「风の守护者」、「炎の守护者」
*守护者对反属性弱，自属性吸收，其他攻击无效
↓
【ガルガイユ大要塞】
取得「クレイスフィア」
↓
【マーキスの塔】
战斗◆BOSS「土の守护者」
得到「パルティア」、「ギルギィの杖」

战斗◆BOSS「ケツアルコアトル」
↓
【据点】
↓
【野外演剧场】
战斗◆BOSS「アイン・ツヴァイ・フィンフ・トン太クン」
战斗◆BOSS「ベグル・フィーフ・ドライ」
*连续作战中途不能回复
↓
【采石场】
↓
【エアフォルクの塔】

战斗◆BOSS「バロン」
得到「マヒロン」
↓
【ヴィラントバス】
BOSS「バジリスクロード」
得到「グライプエッグ」
↓
【采石场】
↓
【崖かポットの森】
↓
【マナの大地】
↓

【アレーキア洞窟 】
1.取得「プリズム」
2.发现バメラ的身体,与アコース的バメラ交谈
3.发现冷气喷出口，离开后返回调查黑色圆形岩石，去バメラ的身体处
4.调查6块小石板，之后调查大石板
↓
【マナの大地】↓
【サイレンシア】
1.飞行可能,取得ウロボロス和贤者的赤水晶
2.琳达习得「ペイルウイング」
↓【カボック】
进入地下水道取得「デバインシールド」

战斗◆BOSS「ヴァンパイアレディ」
*打倒镇子里一定数量ゲヘルン之后出现
↓
【イリスの寝所】
↓
【ムルの要塞】由此进入与最终BOSS决战

—— **Ending1** ——

1.ENDING1之后，从ダンジョン脱出，返回据点
2.飞行进入カ·ルダーの游戏盘时魔法阵出现
3.ムル的封印之迷宫出现
4.アーリン和ラプラス加入

—— **Ending2** ——

技巧研究

1.采取"光"和"暗"元素

序盘阶段很难入手的"光"和"暗"元素，可以通过将日记簿元素还原的方法取得。日记簿在离开酒场后自动恢复。

2.以少量道具作更多调和

在玛那的交友值和体力最大状态下调和道具，很大几率能调和出超出预定个数（甚至成倍）的道具且不影响玛那的体力消费。

3.时素入手法

时素只能通过元素之珠还原获得，利用方法2调和出超出预定个数的道具，之后再还原即可获得更多时素。

4.吃白食

ノーマン经营的酒场「ワイルドモス」的角落里所放的料理，可跳上桌子免费取得。

5.飞行状态

在飞行状态下按□键降下时再按□键即停止，终盘阶段必要。

6.收集特殊钱币的方法

幻兽村商店：需要的钱币是坚果，主要取得方法可通过精灵界到アコース，在古董商店的墙壁上有很多，反复进入商店就能拿满了。

玛那大地火精灵商店：类似眼泪的宝石，是需要合成的。主要取得方法，也是通过精灵界到アコース，然后出去到地图上面的采掘场，可得到合成宝石的第一种材料"ペンデロー ク破片"，再通过精灵界到最北边的デランネリ村，最里面的台子上有合成宝石的第二种材料"ステンド草"，然后回到城镇的魔法商店合成。

●玛那装备

玛那\角色名	クレイン	リイタ	デルサス	ノルン	アーリン	マレッタ
ポポ(木)HP回复中/玛那回复中	源素还原+7	苍气弹+3みかわし+4	ファストショット+4フレアショット+3	お果子になれ+4ねむれー+3	マナブロウ+3ファストアタック+4	いやし+4根性+3
ウル(炎)炎耐性+Lv9	メイスアタック+4パワーアイテム+3	クロウアタック+7	クロスボウ+4パワーショット+3	マジカルスタッフ系+4マジックレジスト+3	ソードアタック+4バーサーク+3	ソードアタック+4ブレイブ+3
ブルーア(暗)暗耐性+Lv9	源素还原+3メイスアタック+4	苍气弹+3とびげり+4	暗之矢+4パワーショット+3	ちいちゃくなれ系+4ねむれー+3	パラライズブロウ+4マナブロウ+3	いやし+3异界奉还+4
ディエメア(岩)HP+Lv6/防御力+Lv3	メイスアタック+7	ストーンブラスト+7	パワーショット+3反击+4	マジカルスタッフ系+4てれきねしす+3	ソードアタック+3ブロッキング+4	ハーケン+4根性+3
ニンフ(水)冰耐性+Lv9	ワイドアイテム+4マジックレジスト+3	苍气弹+3みかわし+4	ファストショット+3	ねむれー+4マジックレジスト+3	マナブロウ+4バーサーク+3	いやし+4根性+3
シルウェスト(空)雷耐性+Lv5/速度+Lv3	ワイドアイテム+3パスアイテム+4	とびげり+3ファストアタック+4	ファストショット+4フレアショット+3	てれきねしす+4ねむれー+3	ダブル+4ファストアタック+3	ハルベルト+4雷神+3
アイオン(命)HP回复中/HP+Lv9	源素还元+4リビングアイテム+5	苍气弹+3ファストアタック+3みかわし+3	暗之矢+4パワーショット+5	ちいちゃくなれ系+5マジックシールド+4	ソードアタック+3マナブロウ+3ファストアタック+3	いやし+6根性+3
エイテル(光)攻击力+Lv3/魔法力+Lv3	源素还元+3パワーアイテム+4	苍气弹+7	フレアショット+4パワーショット+3	お果子になれ+3イリュージョン+4	マナブロウ+3ファストアタック+4	ハーケン+4异界奉还+3
グラブト(力)攻击力+Lv8/炎耐性+Lv5	メイスアタック+4パワーアイテム+5	クロウアタック+3とびげり+3超ふっとばし+3	パワーショット+4	マジカルスタッフ系+5てれきねしす+4	ソードアタック+4バーサーク+5	ハルベルト+4ハーケン+5
ファナトス(魔)攻击力+Lv2/暗耐性+Lv5	源素还元+3メイスアタック+6	クロウアタック+6とびげり+3	クロスボウ+5パワーショット+4	マジカルスタッフ系+5ちいちゃくなれ系+4	ソードアタック+4パラライズブロウ+5	ソードアタック+6根性+3
フレイ(幽)玛那+Lv6	源素还元+3リビングアイテム+3パワーアイテム+3	苍气弹+6みかわし+3	暗之矢+6反击+3	お果子になれ+5ちいちゃくなれ系+4	パラライズブロウ+4マナブロウ+5	いやし+4异界奉还+5
ゼイリア(雷)雷耐性+Lv9/速度+Lv3	パスアイテム+5マジックレジスト+4	クロウアタック+3ファストアタック+6	ファストショット+3パワーショット+3	マジックシールド+4マジックレジスト+5	パラライズブロウ+5ダブル+4	ハーケン+4雷神+5
バルティア(圣)魔法大成功+Lv2/魔法力+Lv5	源素还元+4パワーアイテム+5フ	苍气弹+6超ふっとばし+3	ファストショット+5フレアショット+4	マジックシールド+3イリュージョン+6	ダブル+5バーサーク+4	いやし+3ブレイブ+3异界奉还+3

●玛那石结晶化

玛那\玛那石	褐色玛那石	黑色玛那石	赤色玛那石	黄色玛那石	青色玛那石	绿色玛那石	发光玛那石	银色玛那石	金色玛那石	深绿玛那石
ポポ(木)	炎耐性+Lv1毒耐性+Lv1LIFE+Lv1	暗耐性+Lv1麻痹耐性+Lv1	炎耐性+Lv1睡眠耐性+Lv1	雷耐性+Lv1睡眠耐性+Lv1LIFE+Lv1	冰耐性+Lv1毒耐性+Lv1MANA+Lv1	MANA回复　微	回避+Lv1暗耐性+Lv1精神患病诅咒	命中+Lv1雷耐性+Lv1患病诅咒	睡眠无效武神之力	毒无效圣之力
ウル(炎)	防御力+Lv1 LIFE+Lv1	攻击力+Lv1重	炎耐性+Lv2	速度+Lv1LIFE+Lv1	防御力+Lv1 MANA+Lv1	魔法力+Lv1 魔法大成功Lv1	攻击大成功Lv1 精神患病诅咒	攻击大成功Lv1 患病诅咒	武神之力	圣之力
ブルーア(暗)	防御力+Lv1炎耐性+Lv1LIFE+Lv2	暗耐性+Lv2	攻击力+Lv1炎耐性+Lv1炎魔法Lv1	速度+Lv1雷耐性+Lv1雷之魔法Lv1	防御力+Lv1冰耐性+Lv1冰之魔法Lv1	魔法大成功Lv1 冰耐性+Lv1 LIFE回复　微	攻击大成功Lv1 暗耐性+Lv1武神之力	攻击大成功Lv1 雷耐性+Lv1 祝福之力	武神之力祝福之力	圣之力原初的圣
ディエメア(岩)	防御力+Lv2	重	速度+Lv1	LIFE+Lv1	MANA+Lv1	魔法力+Lv1	精神患病诅咒	患病诅咒	武神之力	圣之力
ニンフ(水)	炎耐性+Lv1 LIFE+Lv1	重暗耐性+Lv1	速度+Lv1 炎耐性+Lv1	雷耐性+Lv1 LIFE+Lv1	冰耐性+Lv2	魔法力+Lv1 冰耐性+Lv1	暗耐性+Lv1 精神患病诅咒	雷耐性+Lv1 患病诅咒	武神之力祝福之力	圣之力
シルウェスト(空)	毒耐性+Lv1 LIFE+Lv1	重麻痹耐性+Lv1	速度+Lv1 睡眠耐性+Lv1	雷耐性+Lv2	毒耐性+Lv1 MANA+Lv1	魔法力+Lv1 麻痹耐性+Lv1	回避+Lv1	命中+Lv1 患病诅咒	眠り无效武神之力	毒无效圣之力
アイオン(命)	炎耐性+Lv1	暗耐性+Lv1	炎耐性+Lv1	雷耐性+Lv1	冰耐性+Lv1	冰耐性+Lv1	暗耐性+Lv1	攻击力+Lv3	祝福之力	圣之力
エイテル(光)	防御力+Lv1炎耐性+Lv1LIFE+Lv2	攻击力+Lv1暗耐性+Lv1暗魔法Lv1	攻击力+Lv1炎耐性+Lv1炎魔法Lv1	速度+Lv1雷耐性+Lv1雷之魔法Lv1	防御力+Lv1冰耐性+Lv1冰魔法Lv1	冰耐性+Lv1 LIFE回复　微	魔法力+Lv3	雷耐性+Lv1 祝福之力	武神之力祝福之力	圣之力
グラブト(力)	防御力+Lv1	攻击力+Lv1	炎耐性+Lv2	速度+Lv1	防御力+Lv1	魔法大成功Lv1	攻击大成功Lv1	攻击大成功Lv1	祝福之力	圣之力
ファナトス(魔)	防御力+Lv1 LIFE+Lv2	攻击力+Lv1 暗魔法Lv1	攻击力+Lv1 炎魔法Lv1	速度+Lv1 雷之魔法Lv1	防御力+Lv1 冰魔法Lv1	魔法大成功Lv1 LIFE回复　微	攻击大成功Lv1 武神之力	攻击大成功Lv1 祝福之力	武神之力祝福之力	圣之力原初之圣
フレイ(幽)	防御力+Lv1炎耐性+Lv1毒耐性+Lv1	攻击力+Lv1暗耐性+Lv1麻痹耐性+Lv1	攻击力+Lv1炎耐性+Lv1睡眠耐性+Lv1	速度+Lv雷耐性+Lv1眠り耐性+Lv1	防御力+Lv1冰耐性+Lv1毒耐性+Lv1	魔法大成功Lv1 冰耐性+Lv1 麻痹耐性+Lv1	回避+Lv1攻击大成功Lv1暗耐性+Lv1	攻击力+Lv3	睡眠无效祝福之力	圣之力
ゼイリア(雷)	防御力+Lv1炎耐性+Lv1毒耐性+Lv1	攻击力+Lv1暗耐性+Lv1麻痹耐性+Lv1	攻击力+Lv1炎耐性+Lv1睡眠耐性+Lv1	雷耐性+Lv2	防御力+Lv1冰耐性+Lv1毒耐性+Lv1	魔法大成功Lv1 冰耐性+Lv1 麻痹耐性+Lv1	回避+Lv1攻击大成功Lv1暗耐性+Lv1	攻击大成功Lv1 命中+Lv1 雷耐性+Lv1	睡眠无效祝福之力	毒无效圣之力
バルティア(圣)	毒耐性+Lv1 LIFE+Lv2	麻痹耐性+Lv1 暗魔法Lv1	睡眠耐性+Lv1 炎之魔法Lv1	睡眠耐性+Lv1 雷之魔法Lv1	毒耐性+Lv1 冰魔法Lv1	麻痹耐性+Lv1 LIFE回复　微	回避+Lv1武神之力	命中+Lv1 祝福之力	睡眠无效武神之力	魔导石



转生学园·幻苍录

■文/无无　编排/宇部

~ Story ~

在最高峰的山脚下，就是天照乡。这里的学园叫做天照馆，在这里，他们让学生追求武道的极致。教给他们坚强不屈的精神，行云流水的境界，刚毅果敢的心境。但是，他们似乎并不仅限于此……

PS2	厂商：ASMIK-ACE	发售日：2004.5.27
	类型：AVG	价格：6800日元　其他：——

暗云中，一个神秘的男人好像在举行着什么仪式……难道那一切，又要开始了吗……镜头一转，来到了校园里。兴和苑一之濑 伽月 RES

UP「乐」　　DOWN「冷」

之后故事的主要人物相继登场，其中就包括学长九条绫人和大美女紫上结奈，二人关系似乎十分亲密（很让偶眼气啊！）。

紫上RES　　UP 无　　DOWN「冷/慕」

再之后来到蓝碧台，在和一之濑的对话中大家可以对这个学校有一个基本的了解。

第一话「萌动」

游戏开始在这家看起来没什么特别的学校里，为带转校生神原熟悉一下环境，主角和一之濑带他出去各处走走，但年轻人终究不塌实，在逛完了学校后他们违背了校规，离开了学校……

★教室内

——集人/神原 拓实 登场

——神原RES

UP「友/优」

DOWN　无

之后在学校的自由行动中有3个行动点，在职员室可以遇到山吹夏子，在执行部有九条的RES

UP「慕/友」

DOWN「悲」

之后在校庭有一之濑的RES

UP「友」

DOWN「无视」

下面在天照乡的自由行动中也有3个行动点，在兴和苑中将会有寻找钱包的情节，找3次还没有找到的话可以得到朱砂碎片，5次还没有找到的话可以得1000G。在奥津小路则有紫上的RES：

UP「友/乐」

DOWN「怒/冷」



在菊宫堂可以遇到彩女，以后都可以在这里购买道具，还可以用收集到的朱砂碎片和她交换珍稀道具。之后这帮小家伙来到社之森，有一之濑的RES：

UP「怒（体力复活+验力消费减）/无视（体力复活+验力消费减+能力上升+运上升）」

DOWN「悲（验力消费增）/慕」

BATTLE 1　转校生欢迎会？！

敌人并不强，有3只，熟悉一下环境即可。由法术系远距离的神原负责援护攻击，另2人主攻即可。另外场景里的一些东西也是可以破坏的，里面会有道具或金钱。

战斗结束后风间老师会出场，他告诉主角一行，最近经常有异常现象发生，看来天神又要对人类发动攻击了，一场大战一触即发……回到学校内有一之濑的RES：

UP「慕」

DOWN「无视（能力下降）」

之后在武道馆和九条的对话中，出现神原的RES：

UP「慕(能力上升)/友(能力上升)」

DOWN「悲（验力消费增）/慕」

之后又是在天照乡内的自由行动时间，在一之濑家里遇到一之濑诗月，得知一之濑去了升龙瀑布。来到升龙瀑布后发现她正在努力修行，但似乎仍突破不了自己的极限，对话中有神原的RES：

UP「慕（体力复活+运上升）」

DOWN「冷（验力消费增）」

系统解析

●RES——本作的主要特点之一。有点类似樱大战系列，但可选的项目要多很多，而且在好感度提升到一定程度时可选择的项目还会升级。好感度则会影响结局和部分情节发展，但感觉前几章的RES的戏份格外重，所以最好在刚开始的几章对自己感兴趣的MM提早下手。

●魂神——本作中每个角色都可以召唤魂神，每个魂神的效果各不相同，但多以强力攻击类为主。如果战斗陷入困境就可以叫他们出来助拳，但要消耗相应的验力。

●相阵连技——其实就是合体攻击，破坏力相当的高，但不仅需要消耗验力，还需要参与角色间有一定的好感度。虽然所需要角色的站位各不相同，但相对来说还是平行站位的几个合体技威力比较大，比如主角+九条+紫上和那须乃+若林的合体技就比较出色。

就在这之后，那个男人出现了……

BATTLE 2　胆力行

敌人只有九条一个，他的目的也是希望帮助主角一行人变强。但这之前他最好先关心一下他自己，只要神原学会了范围魔法他就没什么好怕的，但要注意九条也是有范围攻击的，只要三人分开站就可以，削减其HP到一定程度时战斗强制结束。如果趁其HP较少时用魂神也可以将其击倒，可得100G和灵珠。

原来九条是为了试验主角们的实力，而此时山吹老师也出现了，表明了原来真正的意思是要寻找真的镇守人，并以



昨天无故出校一事为要挟，逼主角一行人加入执行部，为其暗中效力。此时有一之濑RES：

UP「友」

DOWN「怒」

主角一行只得答应这个条件，而正如宿命所言，镇守人再度出现在天照乡，虽然现在已经是21世纪……

第二话「执行部，向西」

在森林中一之濑的RES：

UP「友/优」

DOWN「慕」

走廊中真田琴音登场，有RES：

UP「乐」

DOWN「冷」

接下来在校园中紫上RES：

UP「乐/优」

DOWN「冷」

这里要选择是和紫上逛街还是和一之濑去跑步，选择谁则会增加和谁的好感度，这里无无选的是紫上，因为她比较PP……—一！

和紫上一起在天照乡压马路，但行动值仍只有3点。这里把所有地点的情节都列一下，因为只能去3个地方，要做好规划。

●不动庵

和大津胜彦对话可得到抽奖券。

●奥津小路

发生抽奖券剧情，有3个选择：

右：得到グルービーのぬいぐるみ+和

真田琴音相性值UP
中间：得到仙丹
左：得到"小物入れ"+和紫上相性值UP
●兴和苑 紫上RES
UP「乐（能力上升）」
DOWN「慕/无视（能力都会下降）」
●蓝碧台 RES
UP「乐（验力消费减）」
DOWN「怒（验力消费增）/冷（验力消费增）」
●升龙瀑布 RES
UP「乐（体力复活）」
DOWN「怒（体力低下）」「冷(→)（体力低下）」

回到天照乡之后，就可以去七濑神宫了。在这里可以花100G占卜和某角色的相性及角色的运势。之后在学校执行部有九条的RES：
UP「慕（体力复活+能力上升）」
DOWN「悲（体力低下+能力下降）/无视（体力低下+能力下降）」

天照乡(自由行动) 如果在2次行动之内不走到朱雀大门的话和山吹夏子的相性值会减。
●蓝碧台 神原RES：
UP「优(○)（验力消费减）」
DOWN「无视（验力消费增）」
●兴和苑
和九条对话，选择"行く"则和九条及紫上的相性UP
●奥津小路
和真田对话，选"もらう"得到朱砂碎片。来到朱雀大门后见到山吹老师，之后到森林中和九条对话，但突然被天魔袭击。

BATTLE 3 执行部员

只要有一个人走到御封岩就可以过关，很容易就可以做到。而难得九条和紫上加入，就这么过关是有点可惜。不如打到只剩一个敌人后再去破坏所有能破坏的东西，敌人身上还有朱砂碎片等道具，全灭敌人可得仙丹。

战后回执行部，有一之濑的RES：
UP「乐」
DOWN「冷/优」
接下来是学校内的自由行动，行动值3。

●书院 紫上RES：
UP「乐」
DOWN「悲/冷」

之后又接到老师的任务，只得再到天照乡去，依旧是自由活动。
●蓝碧台
和九条对话，发生剧情，和九条与神原的相性值UP
●奥津小路 若林RES：
UP「悲」
DOWN「怒/冷/乐」

之后就可以到天照馆去，这里一之濑和那须乃将进行修炼，按下表，○多者为胜。谁胜利则和谁相性增加，平手则无变化。

回数	行动	一之濑	那须乃
1	上段突き	×	○
	中段前蹴り	○	×
	下段回し蹴り	×	×
2	上段回し蹴り	○	×
	中段肘打ち	×	×
	下段突き	×	○
3	上段回し蹴り	×	○
	中段肘打ち	×	×
	下段突き	○	×

在鞍马山有那须乃的RES：
UP「冷(验力消费减+能力上升)/慕(体力复活+运上升)」
DOWN「怒(验力消费增+能力下降)/乐(体力低下+运下降)」

BATTLE 4 异变

全员脱出森林就胜利，因为地图很小，主角和一之濑的相阵连技以及神原的魂神将能发挥极大作用，惟一要注意的就是我方被打倒一人就会GAME OVER。

鞍马山那须乃的RES：
UP「冷/慕」
DOWN「悲(验力消费增)/友(运下降)/乐(验力消费增)」

BATTLE 5 御封岩

战斗密度还挺高的，本战需要一之濑或那须乃走到御封岩才算过关。那须乃走到地图左下角附近宝藏院就会复活，本战敌人比较多，不要一开始就贸然让那须乃往岩石那边走，尽量先排好阵型消灭为佳。



第三话「学院推参」

在走廊里宝藏院的RES：
UP「怒/友」
DOWN「恼/悲」

之后天照乡的自由行动中可以到武道馆找宝藏院修行，可以提升体力和获得道具。
●一之濑家 一之濑RES：
UP「慕」
DOWN「悲/冷」

在学校中和若林对话，和若林的相性UP，并出现RES：
UP「友/乐/优」
DOWN「怒/悲/冷」

在朱雀大门和神原对话后还可以去宝藏院道场修行，之后在走廊和一之濑及宝藏院对话后还可以再修行一次。

后面会遇到小妹妹在哭泣，帮她找回小狗狗就好啦。正确的路径是：左右右。回到武道馆后和真田MM一起迎战宝藏院。

BATTLE 6 试炼

先待机积攒验力，等宝藏院接近后就可以轻松打倒之。战后和宝藏院的相性UP。

执行部室九条RES：
UP「慕/友/乐/优」
DOWN 无
教师一之濑RES：
UP「恼(体力复活)/怒(体力复活)/无视(体力复活)」
DOWN「优(体力低下)」
★天照乡自由行动
●宝藏院道场
体力/能力技锻炼
●天照馆神原RES：
UP「慕/友/优」
DOWN「恼/无视」
校庭神原RES：
UP「乐(验力消费减/能力上升)/优(验力消费减/能力上升)」
DOWN「恼(验力消费增/能力下降)/悲(验力消费增/能力下降)」

之后在巴士上选择的座位将决定和谁在一起，并决定与谁增加相性。

窗户边·前：九条+紫上UP，紫上RES：
九条、紫上的UP
UP「友(运上升)/优(运上升)」
DOWN「怒(运下降)/冷(运下降)/乐(运下降)」

窗户边·后：一之濑+神原UP！一之濑RES：
UP「乐(体力复活)」
DOWN「恼(体力下降)/悲(体力下降)/无视(体力下降)」

通路侧·前：若林+那须乃UP！那须乃RES：
UP「慕/优」
DOWN「悲/友/乐」

通路侧·后：真田+宝藏院UP！真田RES：
UP「乐」
DOWN「悲/冷」

上野公园紫上RES：
UP「慕/乐(验力消费减)」
DOWN「悲(验力消费增)/冷(验力消费增)/无视(验力消费增)」

若林RES：
UP「慕/友/优」
DOWN 无

剧情后若林能力上升(体力复活/验力消费减/能力上升/运上升)，之后可以调查3个地方。
●1F 第二展示室
和若林对话，选"持っていく"得到守护札/狼牙，选"持っていかない"得到朱砂碎片。
●1F 第三展示室

BATTLE 7 觉醒（第三展示室）

本关的目的是破坏御封石，在每回合结束后如果敌人数量少于5则会出现援军，最多出现6次，如果想练级的话这里是好机会，此外地图左下方的展示柜里有一个朱砂碎片。

●1F 第四展示室

BATTLE 8 觉醒（第四展示室）

本来地形就十分狭窄，我方3人加敌人6个就已经很挤了，还偏生有那么多展示柜碍事，所以一定要先破坏掉，但刚开局时的混战是不可避免的了。从展示柜里可以得到朱砂碎片和玛瑙净轮，但要注意敌人的范围攻击有可能会将其破坏，所以一定要赶在敌人前面！而在如果狭小的空间中作战很难有太好的效果，所以多用魂神作战吧。

在仓库中发生剧情，号称"五牙"的御神、姬宫、京罗树、凤翔、飞河登场。
公园广场九条RES：
UP「慕/友」 DOWN「怒」



第四话「灾祸之男」

教室一之濑RES：
UP「友」
DOWN「冷/无视」

天照乡自由移动，和紫上对话得知交换学生的事，还可以到宝藏院道场去修炼。

朱雀大门神原RES：
UP「友/乐/无视」
DOWN 无

和九条对话，选"付き合う"则与九条相性UP+在蓝碧台出现九条RES：
UP「慕/友」
DOWN「悲」
教室紫上RES：



UP「优」
DOWN「冷/乐」
走廊御神RES：
UP「乐」
DOWN「怒/冷」
★再次在天照馆获得自由时间。

●校庭御神RES：
UP「慕」
DOWN「无视」
●武道馆
对话后提升和宝藏院相性。之后的剧情后再次的天照馆内自由时间。
●天和苑那须乃RES：
UP「怒(能力上升)/冷(验力消费减)」
DOWN「慕(验力消费增)/友(□)/乐(运下降)/优(能力下降)」
●宝藏院道场中可以进行修炼
在朱雀大门和山吹对话后到森林，出现御神RES：
UP「怒(体力复活)/友(体力复活)/乐(体力复活)」
DOWN「冷(体力低下)」



那须乃RES：
UP「慕」
DOWN「悲/冷/优」
御神RES：
UP「怒(验力消费减/运上升)/悲(验力消费减/运上升)」
DOWN「恼(体力低下)/冷(体力低下)」

BATTLE 9　升段试验预选
御神走出森林就算过关，他会自己边作战边向出口走，帮他把守在出口的几个敌人打倒就行了。但如果把敌人全灭的话，就算胜利地完成了任务也算预选落败，这点一定要注意。

通过预选后得到火连宝玉，教室中紫上RES：
UP「优(验力消费减)/友」
DOWN「恼(验力消费增)/悲(验力消费增)/怒」
之后为了准备下面的比试，又有自由行动了。
●不动庵
对话后进入战斗。

BATTLE 10　封魔
这关和主线剧情没有关系，但只有过了这关若林才会正式加入，因为只有本关中才会出现若林拼死替那须乃挡攻击的情节(第4回合)，本关中敌人比较多，两个御封石还会每回合放出敌人增援。左右的御封石分别可以用那须乃的"闪"和九条的"太刀风"破坏。在练级练够了之后将其破坏过关便可。

●蓝碧台一之濑RES：
UP「怒(体力复活)/冷(体力复活)」
DOWN「恼(体力低下)/悲(体力低下)无视(体力低下)」
●升龙瀑布那须乃RES：
UP「冷(能力上升)」
DOWN「悲(能力下降)/优(能力下降)」
执行部室对话后若林学会技能"韦驮天"，并出现RES：
UP「恼/冷」
DOWN「怒/悲」
之后在武道馆再次进入战斗。

BATTLE 11　升段演武
本关和下关敌人的等级和在自己队伍中的时候一样，紫上不会主动攻击，所以全力先打倒一之濑，之后就好办了。

BATTLE 12　升段演武·决战
首先待机积攒验力，把先冲上来的九条击败，真田也是不会主动攻击的，基本和上一关打法一样。在胜利后得到"体复圣石"和"灵翔圣石"，并和山吹相性UP。



第五话「片鳞」

、紫阳花九条RES：
UP「怒/乐」
DOWN「悲/无视」
御神RES：
UP「友/乐」
DOWN「冷/无视」
★月咏学院，在入口处对话后进行校园参观。
BITルーム御神RES：
UP「友/乐」
DOWN「冷/无视」
不动庵九条RES：
UP「慕(验力消费减)/乐(验力消费减)」
DOWN「冷(验力消费增)/无视(验力消费增)」
★天照乡自由行动
●兴和苑若林RES：
UP「慕(运上升)/友(运上升)/乐(运上升)/优(运上升)」
DOWN「恼(运下降)/怒(运下降)/悲(运下降)/冷(运下降)/无视(运下降)」
武道馆和那须乃对话后出现RES：
UP「慕(能力上升)」
DOWN「乐(能力下降)」
★那须乃学会技巧"残"。
●奥津小路御神RES：
UP「怒(体力复活)/无视(体力复活)」
DOWN「恼(体力低下)/乐(体力低下)」
御封地·亲不知，和若林对话选择海岸，选择右下陆地：得到朱砂碎片，选择人影则和紫上对话，选择"もっと话を闻く"，紫上的相性UP。
之后在入り江对话后进入战斗。

BATTLE 13　被破坏的封印
BOSS不会动，所以之前可以安心地消灭敌人破坏景物拿道具，做好准备后再集中力量打击BOSS，打倒BOSS的角色可得到相当多的经验，但要注意千万不要让NPC们给抢走。

战斗后在入り江有御神RES：
UP「友(验力消费减/能力上升)/乐(验力消费减/能力上升)」
DOWN「怒(验力消费增/能力下降)/冷(验力消费增/能力下降)/无视(验力消费增/能力下降)」
海岸一之濑RES：
UP「怒(体力复活/验力消费减/能力上升)」
DOWN「冷(体力低下/验力消费增/能力下降)/乐(×)(体力低下/验力消费增/能力下降)/无视(体力低下/验力消费增/能力下降)」
之后在废神社发生战斗。

BATTLE 14　幽囚
本关还是比较困难的，BOSS有很多种的魂神，而且还不受属性影响，被打一下可不是闹着玩的。第4回合战斗就会强制结束，而且就算把敌人全部打倒也没什么特别的道具和剧情出现，所以倒不如固守，等着第4回合到了算了。另外地图右上的灯笼里有朱砂碎片。

海岸对话后那须乃RES：
UP「悲/优」　DOWN　无



第六话「ダークサイド」

校庭一之濑RES：
UP「怒(能力上升)/冷(能力上升)」
DOWN「恼/悲/无视」
★天照馆自由行动
●执行部室九条RES：
UP「怒(运上升)/冷(运上升)/乐(运上升)/无视(体力复活/验力消费减/能力上升)」
DOWN「恼(运下降)/悲(运下降)/优(运下降)」
●校庭紫上RES：
UP「慕(体力复活/验力消费减/能力上升/运上升)」
DOWN「悲(能力下降/运下降)/冷(一)



(能力下降/运下降)/无视(能力下降/运下降)」
●武道馆真田RES：
UP「乐(体力复活)」
DOWN「悲(体力低下)/冷(体力低下)」
如果在第3话中帮真田找到小狗的话就会加入，并出现RES：
UP「慕(验力消费减)/友(验力消费减)/乐(验力消费减)/优(验力消费减)」
DOWN「恼(验力消费增)/怒(验力消费增)/悲(验力消费增)/冷(验力消费增)/无视(验力消费增)」
选择「慕/友/乐/优」则真田加入，并相性UP。
校庭御神RES：
UP「冷(验力消费减/能力上升)」
DOWN「怒(验力消费增/能力下降)/无视(验力消费增/能力下降)」
紫上RES：
UP「慕(验力消费减)/优(验力消费减)」
DOWN「冷(验力消费增)/乐(验力消费增)/无视(验力消费增)」

BATTLE 15　战栗！九偶人之馆！
没什么难的，抢在对方前面打掉5个偶人就OK了。但要注意宝藏院和那须乃的能力是和他们在队伍里时一样的，如果等级高的话就会有点难打。

★ 对话后在天照乡的自由行动。
●兴和苑
和那须乃对话，选"伊势に行く寻ねる"的话出现RES：
UP「怒(能力上升)/冷(能力上升)」
DOWN「恼/悲/无视」
★选择「怒/冷」的话那须乃加入。
●宝藏院道场和宝藏院对话，选"伊势に行く寻ねる"的话出现RES：
UP「怒(体力复活)/慕(体力复活)/友(体力复活)」
DOWN「恼/悲/冷/乐/优/无视」
★选择「怒/慕/友」宝藏院加入。
在朱雀大门和山吹对话后来到伊势神宫，在神宫里·古井发生战斗。

BATTLE 16　イズナ
首先要按相阵连技、相性和技巧等级等方面来考虑安排出场阵容，本战并不难。场景中有很多地方有钱和道具，注意不要被敌人抢走。

伊势神宫一之濑RES：
UP「怒(？)/冷(？)」
DOWN「慕(？)/乐(？)」
御神RES：
UP「友(运上升)/乐(运上升)」
DOWN「悲(运下降)/无视(运下降)」
★回到学校，又会有自由行动时间。
●执行部室御神RES：
UP「友(体力复活)/乐(体力复活)」



DOWN「恼(体力低下)/悲(体力低下)」
●校庭若林RES:
UP「优(运上升)/慕」
DOWN「怒(运下降)/冷(运下降)」
武道馆御神RES:
UP「冷(?)/乐(?)/无视(?)」
DOWN「恼(能力下降)/悲(能力下降)/优(能力下降)」

BATTLE 17
敌人的九条和一之濑会主动攻击，宝藏院则会在原地待机。就算我方全员攻击敌人也只是这2人来迎击，但这2人就足够强力了，我方要安排好战术，实在不行的话就多用特技和魂神吧。

胜利后可以得到妖猫宝玉。

第七话「暗云」

从这一章起舞台逐渐转出学园，涉及本校MM的RES是少之又少，所以不再着力统计RES了。九条和主角来到月咏学园，希望能得到帮助一起抗击妖怪。但对方的反应甚是冷淡，无奈只得先回学校，途中遇到了怪物。

BATTLE 18
这关有2个月咏的学生作为NPC出现，用他们2个做盾牌没理由不赢的吧。

突破后回到学校，讨论后大家认为结界很有可能是在出云。于是转生学园为了世界的安宁毅然出战！

BATTLE 19
可以说是比较困难的一战了，BOSSイズナ的能力相当强，不仅攻击强，还可以封住我方队员。杂兵数量也很多，最好先用范围攻击扫清杂兵后再集中攻击BOSS。

イズナ被打倒了，这时阴谋的主使法眼出现了！而他的目标是大美女紫上……

BATTLE 20
无论如何也要保护紫上姐姐！……话是这么说，但法眼的实力实在是很强。九条一定要正面面对法眼，拖延他的攻击，否则他走到地图左下就GAME OVER！拖过一定时间后战斗强制结束。

法眼还是冲到了紫上姐姐面前，并施以了致命的一击……血光四溅，但紫上却安然无恙。九条用自己的身躯挡住了



法眼的攻击。他使尽最后一点力气，拉住法眼："快，把他和我一起消灭！！"

大家知道，绝不能让法眼为害人间，但学长…一道光，穿过了那两个人的胸膛。

第八话「日落之时」

一切都像一场梦。但九条却不会再回来了。

葬礼上，每人都心事沉重，但以他这一死，事情却出现了转机。月咏学园那边的态度似乎发生了转变……

第九话「新世纪方向」

阴谋终究藏不住，邪不能胜正，一切都即将终结了。月咏终于和转生学园开始合作，在东京他们展开了携手的第一战。

BATTLE 21
有必要设置这么一关吗？敌我实力相差也有点太悬殊了吧，多练练较弱的角色吧。

真相已经揭开，被愚弄的人们也会有觉醒的时候，月咏的校长只得落荒而逃。

BATTLE 22
该和イズナ算总帐了。但飞河和御神有点太冒失了，开始处在被敌人围攻的状态下。先撑住，主力部队到达之后就很简单了，用范围攻击扫清敌兵后就该是全体围攻イズナ的时候了……

イズナ被消灭了，临死时说，封印已被打开，魔王即将降临世界……

第十话「神原……」

新年，正是大家一起玩的好机会，这里尽量约自己喜欢的MM以提升好感吧，这也是最后难得的机会了。

但邪恶总是会找来麻烦，一股光束从武道馆破顶而出。

大家冲回学校的时候却发现学校已被妖魔占领……



BATTLE 23
只要飞河或一之濑冲到校门就算过关。基本来说本关的剧情意义大于攻略意义。

BATTLE 24
同样是冲校门，只是角色换成了那须乃和御神。

大家冲到武道馆门前，迎接他们的敌人却是神原……

BATTLE 25
昔日的战友如今却成为了敌人……好在他的攻击还是像以前那样半吊子。在限制的回合数内走到结界就可以阻止他。

第十一话「首都燃烧」

月咏校长的行踪被众人知道了，自然少不了一场大战。…

BATTLE 26
可惜呀可惜，校长这老家伙机关算尽，就是没算到自己战斗能力太弱。消灭他们只是时间问题。

校长交给了警察，他将为自己的野心付出代价。但另一边野心更大的家伙出现了，法眼搞出邪法，准备毁灭东京。

BATTLE 27
法眼集结了大量兵力进行攻击，注意受地形限制要有目的的进军，以免自己人被卡在狭窄的地形中，法眼被打倒后恶灵九曜公出现，他实力非常的强，攻击力高，好在没有杂兵助阵，让全体人马一起来围殴之吧。



第十二话「焰爆连锁」

全军来到了妖气的根源富士山……

BATTLE 28
最后的调整关了，可以再练一练角色。本作的练级关也太多了吧，好体贴的厂家……

BATTLE 29
和神原的决战。他的体力如果被打到一定程度以下的话就会自动召唤魂神恢复，所以要在其HP降到限界值附近的时候用大必杀来消灭之。

BATTLE 30
风间居然是最后的BOSS，我早看他鬼鬼祟祟就很奇怪。但他能力实在有限，很轻松搞定，被打败之后风间揭开了邪恶的封印，并与魔鬼融为一体……

但都到了这个时候了，什么魔王都不怕了！众人一起拼尽全力，终于消灭了大魔王。世界被拯救了，主角也可以对自己心仪的MM表白了，天照乡也再次恢复了往日的宁静。一切，都结束了。



钢铁前线

坦克模拟游戏[PANZER FRONT]系列的最新作品终于登场。此次的主战场变成了二战中的北非战线。对阵的双方分别是轴心国的德意军队和同盟国的英国军队。战争的残酷重现于北非焦灼的大地，新的战斗就在眼前。

文/D.D.E.B　编排/宇部

PS2	厂商：ENTERBRAIN	发售日：2004.5.27
	类型：A・SLG　价格：7800日元	其他：——

崭新的履带印记，再一次铭刻在了茫茫沙海之上…

操作指南

★ 驾驶界面（第三视角）★

十字键……………………转动炮塔
○……………………切换为射击视角
△…………前进档（手动模式下）
□……………倒档（手动模式下）
Select……………车长探身和钻舱

★ 主炮瞄准界面（主视角）★

十字键………………………火炮瞄准
△………………………………标尺减少
□………………………………标尺增加
○……………………………………射击
×……………………………切换驾驶界面

★ 行驶 ★

L2………………………左履带前转
R2………………………右履带前转
同时按下即为坦克前进
L1………………………左履带后转
R1………………………右履带后转
同时按下即为坦克倒车
L1L2R1R2四键同时按下为停车。

通过履带一个前转一个后转来加速坦克转向（L1+R2、L2+R1）选择手动操作则需要挂档

★ 其他操作 ★

L3：按下可用望远镜观察，但是注意可能会被弹片击中，车长就会阵亡
L3：操作视角转动，观察周围的环境
R3：按下装填炮弹
R3：左右切换弹种，上下切换武器类型。（一般为主炮和机枪，后期会有高射炮可供选择）



LESSON 系统介绍



这款游戏主要面对的是狂热的军事迷，尤其是二战迷们。游戏讲求的是高度的拟真，所以不要指望像开机器人和战斗机那样快速移动，在沙漠上飞驰。

二战中的坦克最快的越野时速也不过是平均30几公里而已。而且绝没有双向稳定器这样的设备可以让你在行走过程中达到极高的行进间命中率。所以，将炮口大致对准目标，停下来，马上打开火炮瞄准装置，并用事先准备好的弹种马上开火。打中后马上移动。有时候会出现打中但是没有贯穿的现象（命中，貫穿せず），这就是说明弹种的选择有问题或者打的部位不太准确，尽量绕到敌人侧面去打，或者躲进沙坑中先隐蔽起来，等到敌人靠近再打也是办法，总之不要冲上去硬拼就对了。

屏幕上的提示大多数都是汉字而且字义和中文差不多，很容易就能理解，而为下一步的行动提供重要情报。而在铁丝网内一般埋设了反坦克地雷，或者是反坦克炮阵地，所以多看大地图，先了解了前方的具体情况再作打算为好。关键时刻还要用到炮火和空袭支援，反正留着也是浪费，能用就用吧，还可以减少己方的伤亡。过后的评价会高的。

游戏中可选坦克种类是非常多的，对于军事迷来讲，这是一个了解各国坦克的大好机会了。对于玩这个游戏的玩家来说，他们懂得的知识和战术会比我高得多，所以这里不能给出硬性的战术布置和打法来指挥大家，因为每个人都是自己的领导，我只能去指挥我的僚车而已。具体的作战部署在任务简报中都有明确的讲述，具体安排有待大家自己去慢慢调整啦。零零散散的内容说多了无意，我们还是来个看图讲故事吧。

●军队编制对照表

军团	>师团	>旅团	>连队	>大队	>中队	>小队
军	>师	>旅	>团	>营	>连	>排

北非战役大事记

1941年2月14日
德军第5师先头部队到达利比亚——的黎波里港。
1941年6月15日
英军发起“战斧”行动，双方均伤亡重大。
1941年9月14日
德军第21装甲师参加“仲夏夜之梦”行动，
1942年6月20日
托布鲁克战役结束，英军大批人员被俘，德军攻进埃及。
1942年8月
阿拉曼战役开始，最后以德军非洲军团惨败告终。
1943年5月13日
德军第21装甲师残部投降，突尼斯战役结束。北非之战正式结束。



↑英国蒙哥马利将军在和同僚讨论战术。



↑托布鲁克一役英澳军队共有约二万人被俘。



↑德军第二十一装甲师的三号坦克。

OPTION

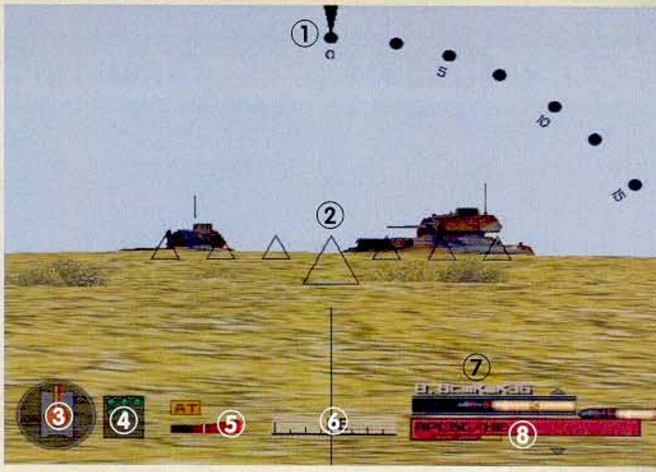
L1/R1可分别选择三个选项，分别是——VETERAN（老兵）/ACE（王牌）/CUSTOM（自定义）

视点	指挥官视点	通常视点	
——建议新兵们使用通常视点			
机关出力	通常出力	出力5倍	
——输出功率（行进速度）：普通/5倍速（建议选择，普通实在是太慢了）			
变速机	手动	半自动	自动
——变速机（换档）：推荐初学选用自动（手动行驶画面里△键加档，□减档）			
距离マーカー	非表示	表示	表示/距离付
——距离标识：不表示/表示/表示并附带距离（友军为蓝色，盟国为绿色，敌国为红色，颜色越深表示距离越近）			
炮弹名表记	正式名表记	弹种名表记	
——炮弹名称标识：正式名—军方编号，视国家而名称不同/弹种名—世界统一名称，字母表示			
装填形式	手动	半自动	自动
——炮弹装填形式：手动(L3装填)/半自动(自动准备，但上膛需操作)/自动			
装填速度	通常	2倍速	
——炮弹装填速度：普通/双倍速			
弹数限制	制限有り	无限	
——所有弹种是否有数量限制：有/无			
APCR限制	制限有り	制限无し	
——钨芯穿甲弹是否有数量限制：有/无			
履带破损	有り	无し	
——模拟履带受损：是/否			
履带修理	有り	无し	
——就地修理履带：是/否			
故障有り	无し		
——模拟故障出现：有/无			
修理可能	不可能		
——是否战场上修理：可以/不可以			
照准眼镜仕様	B型	A型	
——瞄准镜形式：B型/A型			
照准速度	标准	迟い	
——武器瞄准速度：标准/慢速			
双眼镜仕様	固定	可变	
——望远镜视角：固定/可变			
距离单位	各国基准	メートル	ヤード
——距离单位：根据各国的标准/米（公制）/码（英制）			
振动机能	有り	无し	
——是否带有振动：是/否			
処理操作	アナログ	デジタル	
——操作形式：模拟/数字			
战斗BGM	环境音	BGM1	BGM2
——战斗中是否有背景音乐：只有环境音/背景音乐1/背景音乐2			
SEテスト	No.1		
——音效测试：共有227种			



←第二次世界大战中坦步协同作战被德军发挥到了极至。

LESSON 射击界面指南



①标尺（用△和□根据目标远近来调整）；②主瞄准具（根据各种坦克不同形式也不同，有时候还真是需要适应，此演示为虎1）；③坦克视角及炮塔方向；④成员状况（绿色为正常，黄色为受伤，灰色为阵亡）；⑤发动机状态（白道在左为小，在右为大，AT、MT为手动和自动）；⑥方向仪；⑦当前武器；⑧弹种选择及装填情况。

弹 种

APCBC/HE——被帽穿甲弹
——普通穿甲弹，对付大多数的装甲目标。
APCR——钨芯穿甲弹
——以钨钢为弹芯的高速穿甲弹，对敌重型坦克有很好的穿甲效果。配发数量很少，请节约使用。
HEAT——破甲弹
——以粉碎敌坦克装甲并杀伤敌坦克手为主要目的。
HE(黄色)——高爆弹
——对付敌人的反坦克炮和固定火力点效果较好。



常 见 通 话

1	战车队，前へ	坦克部队，前进
2	敌兵发见	发现敌人步兵
3	X时に火点（敌兵）	X点方向发现敌人火力点（步兵）
4	これより战斗に入る	进入战斗状态
5	火点发见	发现敌火力点
6	对战车炮破坏	击毁敌反坦克炮
7	周围に注意	注意周围情况
8	X时から敌の炮击	来自X点方向的敌人炮击
9	狙われている，危险	已被瞄准，危险
10	はずれた	偏离目标
11	被弹	中弹
12	命中，对战车炮破坏	命中，击毁敌反坦克炮
13	命中，击破	命中，击毁
14	贯彻，つづけて击て	穿透，继续射击
15	大破，脱出する	被毁，退出战斗
16	命中，贯穿せず	命中，没有击穿
17	战斗续行不可能，脱出する	无法继续战斗，脱离战场
18	敌发炮烟を确认	确认敌炮口烟

MODEL－16129

- □ INFO（正在驾驶的车辆信息）
  - UNIT INFOMATION 单位信息
    - Conditions 车辆状态 → 绿色为正常、黄色为受伤或受损、灰色为阵亡或损坏
    - Ammunition 弹药 → Rounds：车辆所携带弹药种类，为各国的军方编号，并非国际通用编号
    - Graphic 图像 → 所乘车辆的名称、所属、立体视图及数据性能、左右摇杆可控制模型旋转
- ○ MAIN 主菜单



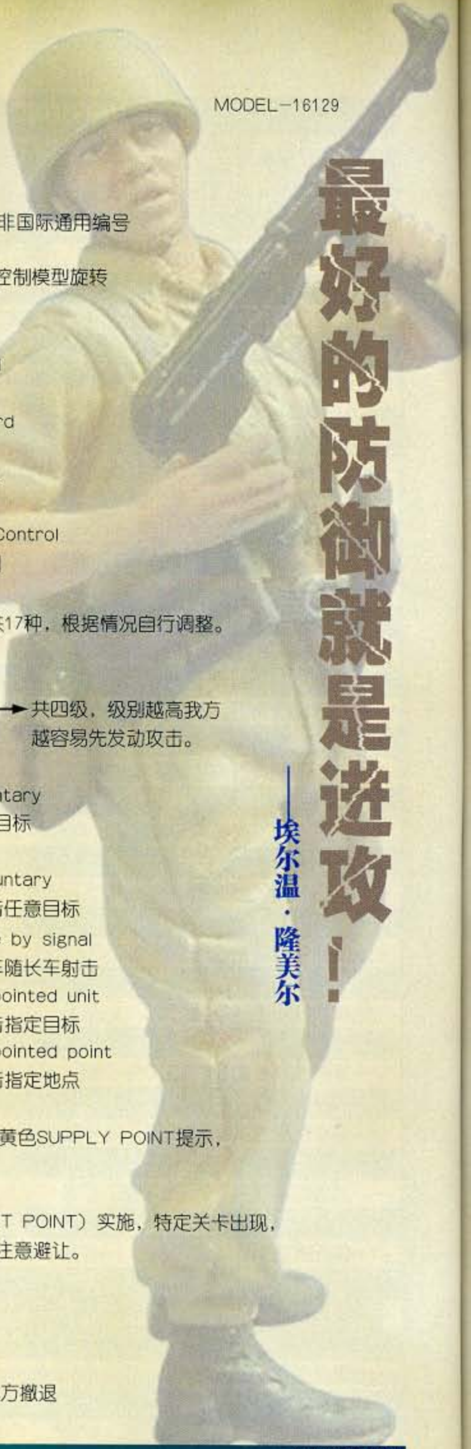
战术指挥界面

在游戏中按START键可调出战术指挥界面，大部分命令都要在这里完成。运筹帷幄于这里。

- MAIN COMMAND 主要命令区
  - SQUAD ORGANIZATION 队形组织及目标指定 按←→选择所属小队
    - A XXX号车 长车 带三角旗
      - MOVE 移动
        - Forward 前进
        - Backward 撤退
        - Defense 防守
        - Player Control 玩家控制
      - FORMATION 队形变更 → 共17种，根据情况自行调整。
      - CAUTION LEVEL 警戒等级 → 共四级，级别越高我方越容易先发动攻击。
      - ATTACK 攻击 → Voluntary 任意目标
    - A XXX号车 僚车
      - ATTACK 攻击
        - Voluntary 射击任意目标
        - Fire by signal 僚车随长车射击
        - Appointed unit 射击指定目标
        - Appointed point 射击指定地点
  - SUPPLY SET UP 弹药补给 → 地图上蓝色区域内实施，半履带运输车完成，会有黄色SUPPLY POINT提示，可补给弹种提示：红色为穿甲弹，黄色为榴弹。
  - AIRCRAFT SUPPORT REQUEST 空中支援 → 三次机会，选定目标区域（TARGET POINT）实施，特定关卡出现，攻击中队会在短时间内发动攻击，注意避让。
  - ARTILLERY SUPPORT REQUEST 地面炮火支援
    - HE 火力覆盖—战术炮火支援
    - SMOKE 烟幕弹——迷惑敌人视线或掩护己方撤退
  - ESCAPE 脱出 → 当战斗室或动力室发生火灾时跳车逃生
  - RETRY GAME 重新开始 → 重新开始此局战斗
  - EXIT GAME GAME → 退出游戏
- × CACEL → 退回到游戏







最好的防御就是进攻！

——埃尔温·隆美尔

北非战役！装甲对决！

首先我们必须熟悉各种坦克的性能。进入训练关，将敌人的坦克送入地狱，这只是一场小型冲突，你一定要胜利！我们将检验你的领导能力。

Training North Africa 1941

（我军：德军　友军：意军　敌军：英军）

——MISSION BRIEFING

警报！敌军坦克！！英军两个排的六辆坦克突破[206阵地]接近我国境线！

5.Kompanie/Panzer-Regiment5连的二排确认敌军又加入了三个排的MK.Ⅱ重型坦克，请从现在的位置南下，在敌军到达国境线前将其击毁。

过关任务：消灭所有的英军坦克



北非是我们的生命线，务必不惜一切代价占领它！

Mission 1　MERDORP 1940.5.13

（我军：德军　敌军：法国）

——MISSION BRIEFING

经过昨夜的激战之后，从Anew撤退的法军部队集结在MERDORP并重新建立起防线。营部命令，展开对有可能遭到强大抵抗的MERDORP和其后方的Jandienuel的攻击。

■我方右翼有特种战术旅支援，从北面前往Jandienuel。迂回至MERDORP后方切断之与Jandienuel的联系。

■左翼部队正对MERDORP的敌人，从东南方开始进攻。将法军的防御阵地全部清除。



■击破MERDORP的敌人后，两队一起向Jandienuel前进。

过关任务：攻占Jandienuel

Mission 2　FORT PILASTRINO 1941.6.21

（我军：澳军　友军：英军　敌军：意军）

——MISSION BRIEFING

“BARDIA”然后是“TOBRUK”

绕过半个地球好不容易才来到这里的小伙子们，刚一到达马上就冲到了阵地战的先头。向着TOBRUK的要冲之地—PILASTRINO！勇敢的澳洲部队，前进！

第六骑兵旅和第二、第八营一起从要塞阵地东南方开始进攻，目标是FORT PILASTRINO。

连部命令

■摧毁敌人坦克的进攻能力。

■摧毁敌人所有的野炮。



■破坏其在FORT PILASTRINO的司令部。

过关任务：攻占敌军司令部

Mission 3　BEDA FOMM 1941.2.6

（我军：英军　敌军：意军）

——MISSION BRIEFING

敌人的主力尚未进入街道北侧的突破点。协作营和第二皇家坦克旅负责从白色寺院到PINPUR的封锁任务。防御战斗就要在街道周围展开。

■A连协助Riffel师和骑兵师负责防守封锁地区周边的安全。

■C连向寺院南方移动，从侧面支援A连。

■第七轻骑兵旅负责寺院周围的防御，如果可能的话迂回到敌人后方实施攻击。



过关任务：在一定的时间内挡住敌军的进攻

Mission 4　AGEDABIA 1941.4.2

（我军：英军　敌军：德军）

——MISSION BRIEFING

德军第五坦克旅已经接近了正向AGEDABIA撤退的我军骑兵旅的后部。他们正处于危险之中！

旅部命令：第五皇家坦克旅阻击前进的敌人，为我军后撤的骑兵旅提供全力掩护。

过关任务：掩护我军部队撤离完毕



Mission 5　RAS EL MADAUUR 1941.5.1

（我军：德军　友军：意军　敌军：英军）

——MISSION BRIEFING

我们应该能在日落之前到达地中海的重要港口—TOBRUK，于MEDAWEL地区突破敌人外围阵地，最后攻克PILASTRINO！

营部命令

■五连从正面攻击[R1]和[S0]阵地，突破后和特种旅一起转向东南，沿铁丝网前进。

■六连接着突破五连攻击的外围阵地，向[209]前进。

■八连在五、六连之间，随时准备增援。



过关任务：胜利到达TOBRUK（托布鲁克）

Mission 6　FORT CAPUZZO 1941.5.15

（我军：德军　友军：意军　敌军：英军）

——MISSION BRIEFING

警报！！SIGI · SLAIMAN到HALPHA之间的地区敌军突破，且敌人众多。现在敌人已经通过了[206]地区。马上就要穿过国境线了！我们认为敌人的目标是FORT CAPUZZO、SARRUM和Musaid，其目的是解救被围困的TOBRUK。

坦克部队及坦克驱逐营进入战斗准备！

■第五坦克旅由AZEIZ向FORT CAPUZZO北面快速突进，防备敌人坦克部队突破我国境线。



■第605坦克驱逐营防备敌坦克向FORT CAPUZZO的进攻，支援FORT CAPUZZO的特种作战旅。

过关任务：坚守防线，阻击敌军，坚持到胜利



本期的PS2光驱大揭秘一文中对大家非常关心的一些常见的光驱问题进行了详细解答；另外一篇PS2全型号检阅相信会对PS2众多型号搞得晕头转向的朋友们有不少帮助吧？

游戏机光驱的构造究竟是怎样的？光头的工作原理是什么?光头为什么会坏掉？为什么光头不好用了，我们将机器倒过来就可以再用？如何才能让游戏机更加长命？

PS2光驱大揭秘

游戏机买好以后，大家最关心的，恐怕就是自己的机器寿命有多长了。而游戏机的各个部件中，影响寿命的最关键因素，理所当然的非光头莫属了--这一点在PS2上表现得尤为突出。

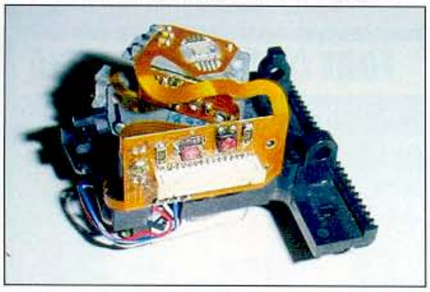
今天，我们就和大家一起讨论一下这些问题。本文部分内容由YEKAI视听研究所(http://www.avresearcher.com)提供，在此表示感谢。

—— 光驱的分类与读取技术 ——

光驱根据其读取数据时的方式不同，大体可以分为3类：恒线速度光驱、恒角速度光驱和局部恒角速度光驱。

听着好像很复杂，其实一解释大家就都明白了：由于光盘是圆形的，在光盘转动时，光头是在光盘表面做画圈状运动以读取数据。以前的低倍速光驱多采用“恒线速度”（Constant Linear Velocity,CLV）方式，即在读取光盘内外圈的数据时采用不同的转速（也就是角速度不同但线速度相同）的方法。它虽然可以保证在读取数据时有相对稳定的传输率，但是对电机的损耗较大且易老化，造成不易向更高的速度迈进。

后来的读取技术则逐渐转为“恒角速度”



（Constant Angular Velocity,CAV）。它保持电机旋转速度不变。在内沿时的线速度比外沿要低，传输的数据量也少于外沿的数据量，在我们看来光驱的数据传输并不快，但可以用提高电机速度的方法增加数据传输量。稳定的转速增加了电机的寿命。

在这之后，又出现了“局部恒角速度”（Partial Constant Angular Velocity, PCAV）技术，PCAV融合了CAV和CLV，在读取光盘内圈数据时采用CLV的方式，随着向外圈逐渐靠近，一旦激光头超出了某一直径位置，则转为CAV方式读取，这样可以用较低的转速得到较高的传输率。

目前游戏机光驱采用的仍是“恒角速度”方式，激光头读取盘片任何位置的数据时电机都以相同的速度旋转。而家用的DVD播放机，由于要求的转速不高，但需要数据的传输速率一定，因此一般采用恒定线速度的DVD loader。

在DVD与CD兼容的读取技术方面目前还不太一致。以前，DVD-ROM为了与普通CD-ROM盘片兼容，多采用双光头的技术来实现双重读取，如Sony公司的独立双镜头技术虽然成本较高但是兼容性不错；Toshiba公司切换双镜头技术是公用激光头的发射及接收部分，用2个焦距不同的透镜互相切换，发出不同宽窄的光来分别读取DVD-ROM和CD-ROM盘片，其制造成本虽然比双光头技术要略低一些，但是由于透镜切换要额外花费时间，因此它的认盘速度较慢，噪声偏大。目前一般都采用单镜头技术，如先锋的双焦距单镜头技术，采用一个镜头和同一组激光接收发射器，也就是利用液晶快门的技术来达到控制焦距的目的，成本很低，技术也相当先进；另外松下公司也有自己独特的单光头双波长方式，其成本最低，效果也不错。一般说来单镜头的产品在寻道速度和盘片识别的时间上做得更为出色一些，成本也更为廉价，目前的主流产品，包括游戏机都应用了这一技术。在以前介绍PS2光头的文章中，我们也曾介绍了光头上分别调整读取DVD和CD时的功率调节方法。

提高光驱纠错能力与可靠性的各种新技术一览

Check1 数字伺服系统

这是在光驱出厂前不需要手动调整激光发射的增益/衰减值而在使用的过程中光驱会自动调整的伺服机构，这将使得光驱读取数据的准确性得以提高。

Check2 双动态抗震悬吊系统

(Double Dynamic Suspensory System,DDSS)

该系统为了有效地吸收主轴电机高速旋转时产生的震动而使用2个抗震动装置与动态阻尼器，可以有效地减少光驱在高倍速转动时的震动。

Check3 自动平衡系统

ABS（Auto Balance System）

它在光驱托盘下配置一具钢珠轴承，当光盘出现震动时，钢珠在离心力的作用下会跑到质量较轻的部分起到平衡作用，从而始终保持光盘的水平转动，使光驱的读盘能力得到提高。ABS自动平衡系统对于那些盘片不平整的光盘（光盘平放于桌面上与桌面的倾角高于规定值）和密度不均匀（光盘的质量分配不均，某一部分较重或某一部分较轻）的光盘有比较好的读盘效果。使用具有ABS自动平衡系统的驱动器时，当盘片进入驱动器后和弹出盘片以前，这种平衡系统都会发出轻微的"唰唰唰"的响声，这是平衡系统中的钢珠在进行自动调节时发出的声音，这也可以用来判别一个驱动器是否真正具有ABS自动平衡系统。

Check4 人工智能纠错

(Artificial Intelligence Error Correction,AIEC)

它是被记录在驱动器的程序芯片(Fireware)中的信息，类似于模糊控制的信息一样，是预先对很多数量的有各种制造缺陷的盘片进行研究、处理和计算，记录下偏心、密度不均、划痕、反射层薄、沟槽不整等缺陷状况，研究开发出相应的应付方法存储在Fireware中。在遇到某些读盘不好的具体情况时，就用事先制订好的方案进行纠错工作，大大地提高光盘读取正确数据的能力。这一技术最早被健伍公司所运用，现在在市场上还比较少见。

Check5 智慧型学习式搜寻系统

(Learning System)

拥有这个系统的光驱在读取一些划痕比较严重、低反射的盘片时，会在第一次读取该盘片的时候，将它的特性记录在光驱的Cache中，当再次读取数据时，光驱将按照优化的方式进行读取。这样不仅能大大提高对整张光盘的识别，使识别光盘时的可靠性得到增强，而且还能够减少读盘时间。

常用光头调节手段利弊分析

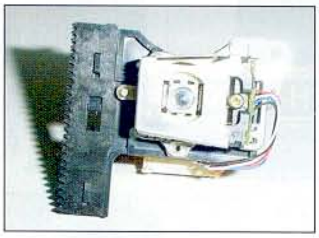
光头工作时，会根据反射回来的激光束调节自身的聚焦位置和功率。当遇到劣质光盘，难以读取的数据时，激光头通常会采用以下几种手段加强读盘能力：

1、调大激光头功率

通过调大激光头发射功率，光驱可以输出更高强度的激光，增强劣质光盘光信号的反射，从而达到对反射率低的劣质盘片的成功读取。这种情况缺点很明显，就是对光头损伤比较大，因为这一做法大大增加了光头的工作强度，加速了其老化的程度，使整个光驱使用寿命急剧降低。

2、改变转速读取

由于光盘是利用其表面的小凹坑来记录数据的，降低转速，光头所发出的激光经过每个凹坑的时间就更长，读取数据自然就更准确。同时，降低转速可以减少震动，同样有利于提高读取精度。另外一种情况就是增加转速，马达加快旋转，在单位时间内读取同一数据的次数增多，通过反复读取从而获得数据。但是如果频繁地改变转速，则带动光盘转动的主轴马达就容易出现故障，装盘振动的几率也会增大。



3、调整光头姿态

光驱在遇到表面不平整的光盘时，发出的激光就不能准确聚焦到接收信号的感光二极管上，于是有的光驱就会调整光头的姿态，来正确拾取信号。这一点与人眼的聚焦系统很相像，正像人会得"近视眼"一样，如果激光头长期处于不正常的读取状态，就会老化，造成整体读取性下降。

以上三种方法对光驱都有不同程度的损害，都是以牺牲一定的寿命和稳定性为代价实现的高强容错性。主机长期处于这样的工作状态下，光头就会很快损坏了。读盘不顺时光头会频繁地上下拉动，或是会听见光头部分发出哒哒哒的声音，这些就是光头在自行调整的迹象。

光头读盘能力为什么会下降？

导致光头读盘能力下降的原因大概有以下几种：

1、劣质光盘（表面划伤很厉害、数据面穿孔、厚度不均匀，偏心等）。此类光盘绝对是光头的杀手，长期使用光头必将不保！

2、灰尘。PS2主机的第2号杀手，尽量给你的主机一个干净的空间。建议放在电视柜里，这样对防尘能相对得到改善。

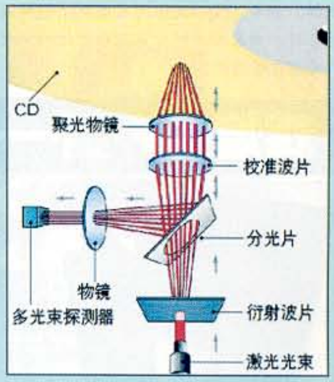
3、频繁换盘。由于现在玩家手中的游戏实在太多，换盘是常有的事情，不过频繁换盘的话对主机的光头还是有很大的伤害。

4、用来观看影碟。由于游戏机的光驱与DVD有着根本的不同，因此在读DVD影碟时对光头的要求更高，加之现在的影碟质量参差不齐，因此长期使用也会导致光头寿命减短。

5、主机周围有磁场。很多玩家喜欢用有源音箱来接驳自己的主机，不过很多有源音箱的质量都不过关，存在着一定磁场，长期放置在磁场周围的主机也是会发生故障的，应当将游戏机远离磁性产品。

光头是怎样工作的？运行过程解说

激光发射器发出的激光光束先通过衍射光栅后，一束普通光束将被衍射成为多条细光束，然后再依次通过分光片、校准波片和聚光物镜达到盘片的表面，呈汇聚状的各条细光线分别会照到光盘盘片上凹凸不平的一个道上，从光盘反射层反射回来的各条光束又依次通过聚光物镜和校准波片，然后被分光片反射后被接收，最后就是由数据解码器来分辨这些数据信号了。这种读取数据的方式可使驱动器读取数据的信息量成倍的提高。



光驱的物镜是悬空的，靠几条钢丝牵引，其运动受两个信号控制。一个是聚焦信号，一个是跟踪信号。（请参考之前的《电子游戏软件》）

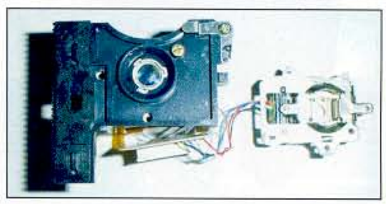
为什么有时需要倒置主机？

从光驱本身的设计来讲，无论正放还是倒放在运行时都没有影响。但是前边我们了解到，光头本身是可以相对上下移动的，当把机器改变角度摆放或者倒过来后，利用它自身的一点点重力，改变了原来的位置平衡，从而可以改善读盘效果。比如原来不读碟的原因，可能是因为碟片不标准，太厚；或激光束在光盘表面聚焦不好，从而不读碟。现在由于有重力的这一点点影响，从而使聚焦变好，于是能读盘了。碟片本身的厚度是有严格要求的。太薄或者太厚都可能有问题，造成数据面反光位置不正确，需要光头进行调整。或者是偏心的光盘，导致转动起来后有细微的震动。也可能无法读。而转换角度后可能会减小光盘旋转时的震动，就能读了。但这种改善是有随机性的，并不是所有时候都有效，而且不是根本的解决办法。

为什么光头会逐渐老化？

一般来讲，光头老化的主要原因是由于长期大功率工作，导致激光二极管迅速老化。另外还有灰尘造成激光光束聚焦不良的可能。

前一种问题无法修复，只有对激光束的强度进行人为调整，进一步增大功率。这是最有效的办法，只要增加的范围适度，光头还可以工作相当长一段时间，直到最后暴废。



后面一种问题解决起来相对简单一点。只要拆开光头进行清洁，读盘能力就可以得到较好的改善。关于如何清洁光头，请登陆VGST视讯游戏基地查看相关文章。

为了让我们的游戏机能一直陪伴着我们，请大家多爱护自己的主机，做好防尘防磁工作，专机专用，远离劣质光盘。希望游戏机能为大家带来多一分快乐，少一分烦恼。

作者：YEKAI视听研究所 & VGST.com 视讯游戏基地

最近上市了一种叫做HDLoader的PS2硬盘管理软件，利用这款软件再加上相关设备就可以把绝大多数PS2游戏拷贝到PS2硬盘中，玩游戏时就不用再担心会损伤光头了。

PS2全型号主机彻底检阅

与任天堂以及世嘉不同，索尼不愧是一家非常善于制造流行时尚以及变着法儿从玩家口袋里捞钱的厂商。PS2发售4年多以来，除了性能及硬件方面改进造成的正常更新外，各式各样的限定版、同捆版，根据不同地区所发行的版本等等，型号之多足以让颇有经验的老玩家头大。为了让大家对PS2发售至今所有型号的区别以及现在市场上主流PS2有个全面的了解，北斗“呕心沥血”收集到了尽可能丰富的相关资料，希望能够对大家有所帮助——起码，即使只是饱饱眼福也不错啊（笑）！

在正文开始之前，需要特别做一下说明：由于欧版、英版、澳洲版以及韩国版在我国的游戏市场流通量非常少以及游戏制式的原因，北斗并不推荐大家购买这些地区版本的PS2，因此除了全机型列表之外，正文中将以日版、美版以及现在流行的5万系列主机为主要说明对象。

PS2主机型号尾数与地区版本对应关系：

——尾数为0，日版；尾数为1，美版；尾数为2，澳版；尾数为3，英版；尾数为4，欧版；尾数为5，韩国版；尾数为6，港版；尾数为7，台湾省版；尾数为9，行货版（目前只有SCPH-50009）。

PS2全型号列表

系列	型号
1万系列	10000、15000、18000
3万系列	30000/1/2/3/4/5/6/7
	30000RSW/RSR/RLY/RAB/RMS
	35000 GT3、37000L/B
	39000/1/2/3/4/5/6/7
	39000S/SA/AQ
5万系列	50000/1/2/3/4/5/6/7/9
	50000BB、50000NB
	50000CW/SA、55000/6/7GT、55000GU

辉煌的开端——SCPH-10000系列



SCPH-10000

发售日	2000年3月4日
定价	39800日元

PS2的最初型号，发售前即以“比最尖端的PC还要强的128位CPU（当时）”以及“凌驾于业务用最高性能图形工作站之上的绘图能力”为宣传口号而吸引了相当多的玩家。

特点：搭载了PS的CPU，可以在PS2上玩PS游戏，画面还能加以强化，对应绝大多数的PS游戏；

搭载了USB端子与ILINK端子，为主机功能的延伸提供了宽广的发展空间；

主机背面搭载PC插槽，为以后用PS2玩网络游戏奠定了硬件基础；

DVD功能的对应使PS2在当时DVD价格还很高的日本大受欢迎；

对应S端子与逐行；对应杜比5.1；

8M的记忆卡容量是PS记忆卡的64倍，数据读取速度则是256倍！

由于最初用来观看全区DVD功能的系统（1.00版）有BUG存在而遭到了业界的批评，不过之后马上就发售了完美版系统（1.01版）的新型号SCPH-15000。



←为了提高生产线作业能力的型号，性能与10000相比没有变化。用来观看DVD的驱动程序从1.00进化到1.01。

SCPH-15000

发售日	2000年6月15日
价格	39800日元

■变化：将DVD机能内置在主机内存中，软件名为“DVD Player 2.00”；

配备了PS2专用的DVD遥控器和红外线接收器；

记忆卡不再捆绑，而是单独贩卖（3500日元）；

回放DVD时，可以不必使用RGB线。

其实相较于10000以及15000，18000的变化还是很大的，主机的硬件及软件方面都做了不小的改动，这点从上面的介绍中大家也可以看出来。国外的PS2主机型号分类大多都是把本型号单独拿出来算做一个系列的，这里北斗为了大家记忆方便，将之归入到1万系列中。



SCPH-18000

发售日	2000年12月30日
价格	39800日元

小结：SCPH-10000系列的这几种型号是PS2发售当初的主力机型。虽然以现在的眼光来看，存在着不少不足之处，但在当时的确相当热卖——即使到了现在它的后辈们仍然风光无限。我国的PS2“铁杆”家中珍藏的多是这些型号的主机。



←虽然和日版的30000一样是同期的主机，当时美版却比日版的早发售半年。并且采用了当时最先进的0.18μm技术制造半导体，据说日本人当时非常羡慕，并且有人专门买了30001拆开来进行研究。在我国也是受欢迎的型号之一。

SCPH-30001

发售日	2000年10月26日
价格	199美元

PS2中期主力军——SCPH-30000系列



SCPH-30000

发售日	2001年4月18日
价格	38800日元

■变化：取消PC插槽，而代之以背部的扩展槽，主要用来对应PS2硬盘；

DVD遥控器采取单独贩卖；

半导体工艺从0.25μm进化到0.18μm，主机发热量降低，耗电量减小；

虽然功能增强了不少，不过新型号运行时的噪音也增大了。

对应DVD±R，但仍不能读取DVD±RW。

30000是PS2系列在日本发售的第三代型号，与美版的SCPH-30001属于同期型号。在3万系列中是一棵常青藤，在我国也算是比较常见的机型。后来曾经由索尼推出过官方翻新机，其实官方翻新机的质量还是不错的，不过由于我国部分JS们把自制“翻新机”鱼目混珠，拿来欺骗玩家，导致了玩家后来对3万型PS2普遍的不信任，网上流行这么一句话“PS2，3万是翻新机的天下；5万则是烧机的天下”。3万型主机多推出过官方翻新机，会在主机型号后面加一个“R”以示区别。



→01年4月发售的GT3游戏的同捆版PS2，和30000相比，主机性能没有任何改变。PS2限定版大潮的开端，从这种角度看，更有“纪念”意义呢。（笑）比起之后的GT4限定版要稀有的多。

SCPH-35000 GT

发售日	2001年6月28日
价格	39800日元



←在我国很常见的型号，曾经的“主流”机种之一。其实外观和性能并没有任何变化，不过由于制造成本的削减而使得价格大幅下降。

SCPH-39000

发售日	2002年11月21日
价格	24800日元

HDLoader不对应的PS2主机型号：SCPH-10000、SCPH-15000、SCPH-18000；HDLoader不对应的游戏：生化危机・爆发、彼得潘・梦幻岛传说、拉切特与克拉克以及MX2002。



SCPH-30000RSW/RSR/RLY/RAB/RMS

发售日	2001年12月21日
价格	50000日元

↑纪念PS2全球销量突破2000万台而特别推出的30000限量彩色套装全世界各20000台。







SCPH-39000S/SA/AQ

发售日	2003年2月13日/2月20日
价格	25000日元

↑为纪念PS2全球出货量达到5000万台而推出的春季限定版，同色主机支架需要单买（1500日元），主机与39000同等。其中樱花版最受欢迎，不但价格高，入手也比较困难。





SCPH-37000L/B

发售日	2002年7月19日
价格	30000日元

↑海洋蓝与禅黑限定版的主机性能无重大变化，消耗的电力从47W降低到39W，同捆主机支架和遥控器。两款型号一共限量发售50万台。



SCPH-39001

发售日	2003年1月12日
价格	179美元

←与39000性能相同，美版主机，在我国曾经非常普遍。同样也有大量的官方翻新机推出，与30000一样，最终被US的"中国特色的翻新"所连累，失去玩家的信任。如果能确保买到全新的话，还是不错的。



SCPH-39000 RC/TB

发售日	2002年12月3日
价格	26800日元/26799日元

←"拉切特与克拉克"动作版，内含SCPH-39000主机与游戏。

30000的降价过程： 01年4月18日，38800日元→01年6月8日，37800日元→01年6月29日，35000日元→01年11月29日，29800日元→02年5月16日，27800日元。

小结： PS2在3万系列中的型号是最多的（尽管目前5万系列有后来居上之势），5万系列出来之前，在我国就是以上文中介绍到的30000/30001、39000/39001为主流机型。和SCPH-18000一样，其实PS2的3900X系列变化还是挺大的，特别是由于制造成本的下降以及生产能力的增强使得价格大幅下降，按科学的归类方法也应该单独划为一类。不过为了统计方便，我们仍旧将其归入3万系列中。

PS2神话的延续——SCPH-50000系列

★5万系列是现在市面上最为流行的PS2机种，玩家们的选择也是主要在这上面。上面介绍到的几款型号50000、50001、50006以及50007都是不错的选择，北斗推荐大家从中进行挑选。



SCPH-50000

发售日	2003年5月15日
价格	25000日元

■变化：同捆"DVD Player 3.00"，对应D2格式与D端子；
对应DVD±R/±RW；
内置红外线接收器；同时发售新型遥控器(单卖，2200日元)，追加了电源、RESET以及出仓键；
风扇的噪音进行了削减，基本实现静音；
取消了ILINK端子；
重量从2.2Kg减少到2.0Kg。

从50000开始，陆续发生了不少烧机现象，而对此现象的解释之中有一种颇为流行，那就是5万系列的光头换成了低成本且抗阻较小的型号，但与玩D版游戏是脱不开干系的。尽管近一段时间烧机的案例少了许多，但仍像一根卡在喉咙里却一直没有拔出来的鱼刺一样让我国玩家在购机时踌躇不已。就北斗所了解，对烧机问题目前仍旧没有完美的解决办法。



SCPH-50001

发售日	2003年8月
价格	179美元

←与目前市面上的PS2主力机种之一，性能及配件与50000相同。购买推荐机种之一。



SCPH-50006/7

发售日	2003年10月10日
价格	1380港币/6980台币

←目前市面上的PS2主力机种之一，性能及配件与50000相同。采用全中文的菜单以及220V的电源设计，是我国比较流行的两种型号，都有不少行货的中文大作推出，而且素质都很高。



SCPH-50000 BB

发售日	2003年6月12日
价格	35000日元

↑搭载了硬盘(单价12800日元)、网卡(单价3980日元)以及PS2专用浏览器。不过10000系列只对应外置式硬盘(单价15000日元)。



←没有BB套装的50000MB/NF简化版，主机性能相同。

SCPH-50000 NB

发售日	2003年11月13日
价格	19800日元



←同捆金色手柄两只，大河原邦男设计的"U.C.特典"以及蓝色的Z高达记忆卡。

SCPH-55000 GU

发售日	2003年12月4日
价格	35000日元



←"GT4・序章"的同捆冬季限定版，主机及手柄均为陶瓷白。在我国市面上数量不少。

SCPH-55000/6/7 GT

发售日	2003年12月4日
价格	22000日元



←大陆玩家苦等N年的行货版PS2。我们终于第一次有机会买到真正的行货主机了（之间万信的GB与四通的DC均为代理）。与5万系列的其他主机相比其性能并没有什么变化。支持行货的第一选择。

SCPH-50009

发售日	2004年1月1日
价格	1988人民币



←索尼与TOY SUNRISE合作推出的一款亮银色PS2主机，高贵典雅。

SCPH-50000 TSS

发售日	2003年11月19日
价格	19799日元





←2004年新推出的春季版主机，性能与50000相同。分陶瓷白和樱花两色。

SCPH-5000 CW/SA

发售日	2004年3月18日/25日
价格	19800日元

OK，一口气看到这么多种型号的PS2主机大家觉着还算过瘾吧？北斗这次就大家比较关心的各型号主机的主要不同点进行了评述。如果各位觉得还不错的话，那连熬两个通宵打造本文的北斗也就可以"瞑目"了(大笑)！ ■文/责/北斗

动画渲染是大家经常听到的一个词，其核心并非要做到卡通色的效果，而是对于空间几何体（所有的3D模型都是空间几何体的累加）所造成阴影的判断，也就是说动画渲染是一种纯三维的图像处理技术。

3DCG的制作过程（五）

——渲染合成篇

■文/朱峰



↑FF7电影版的制作素质非常之高，影片之中利用了多种特技效果，使得渲染出来的最终效果非常之棒！

我们所看到精美的CG画面，都是经过渲染以及合成才能得到最终的精美画面的，渲染合成的好坏会直接影响着最终画面的效果。那么什么是渲染合成呢？所谓渲染即是把我们所做好的动画进行一帧一帧的绘制。这里分为2种渲染方法：一种是硬件的渲染方法，一种是软件的渲染方法。

常用渲染方法比较

硬件渲染的方法是通过计算机的硬件直接生成图像。这种渲染方法的速度非常快，像我们在玩游戏时过程中的画面都是直接通过硬件渲染出来的，显卡的好坏会直接决定着图像效果的多少。硬件渲染尽管渲染速度很快，但对很多高级效果都不会支持，而且图像质量也不高。其作用只是用来制作预览效果，方便人们直观快捷的看到整个动画的效果。

另一种是软件渲染的方法。这种方法是利用软件来生成图像。制作过程中主要是由CPU来进行工作和计算，而不像硬件渲染那样主要依赖显卡。和硬件渲染相比，软件渲染支持所有的图像效果和高级特效。不过缺点在于渲染速度很慢——每增加一种效果渲染所需花费的时间都会大大增加。在一部动画的制作总周期里，渲染的时间会占掉整个工作时间的一半以上。如何采用简单有效的渲染技术会对作品的完成时间起着很关键的作用，好的渲染手法不但可以节省时间，而且可以减少错误的发生率，使整个工作更加有条理。



影响渲染效果的因素

1、多边形数量 很明显，多边形越多的场景渲染速度就会越慢——多边形过多的话是很占用系统资源的。在这里大概有一个度，依各人的电脑不同，所能负荷的数量也不同。大家看到这里可能会想：那么迪斯尼公司制作的3D电影里有时同屏幕会出现上万人，难道他们的电脑性能就这么强？其实并不是这样的，我们使用的电脑速度实际上不会相差太大，之所以能够实现同屏上万人的图像，是因为他们并不是一下子把所有东西都渲染出来，而是从局部开始一部分一部分地分别渲染出来的，最后再通过合成软件拼合出最终的画面。

2、材质纹理 贴在多边形上面的材质纹理的尺寸越大，计算机就会越慢，并且图片越大，计算机载入图片也就越费时；此外贴有材质的多边形距离摄像机镜头越近，所占的图像面积越大，渲染的速度也就会越慢。这里不得不说，材质上面如果有凹凸材质（可生成粗糙表面的材质）反射、折射材质（可制作玻璃、镜子、水等带有反射折射性质的物体）时，渲染的速度同样会大大降低，尤其是这种反射、折射的材质，会使计算的速度成倍的增加。不过有一些渲染器软件就对这种反射、折射效果渲染的特别在行，速度很快。对于这种反射折射材质，如果不是要求特别严格、准确的话，可以利用假的反射折射效果来替代——即先把四周物体渲染成一个球形的表面，直接贴到物体发射、折射材质上边，这样就很能节省渲染时间。



3、特效 场景中的雾化效果、发光等效果都会大幅增加渲染时间，所以我们需要尽量用一些合成软件来完成这类效果。这里不得不说一种特殊的格式，即RPF、RLa的图像格式，这两种图像格式可以附带很多种信息通道，3D中的很多数据都可以输出出来。里面可以包括物体通道(可以对每一个物体颜色分别进行修改，以及加入发光等效果)、Z轴深度通道（可在后期合成软件中加入雾化、景深等效果，使图片不再是平面，而是带有深度信息的）、速度通道（可以加入运动模糊等效果）以及摄像机运动等等参数。这样我们在渲染完成后就可以很方便地对图像后期进行修改。

4、灯光 灯光的数量，以及灯光投射阴影的质量会影响到渲染的速度。为了达到真实的效果，游戏中经常需要进行全局照明的计算，这是一种比较新的灯光技术：场景中的光线是从四面八方照射出来的，遇到物体还会进行漫反射。可想而知，其渲染的最终效果会相当真实，作为代价，其工作量也是相当巨大的：如果普通渲染一张图片所用时间是20秒的话，用全局光线可能会达到2分钟。在保证质量的前提下又想要节省时间的话，我们一般采用如下方法：即把光照的信息记录到物体上，通过一次计算可以得到光照的信息数据，以后每渲染一帧都可以用这些光照信息进行渲染，这样可以节省很多时间。对于静止物体比如背景不动的物体，采用这种方法会很好；对于运动的物体，比如人物等，可以通过把全局光照渲染出来的效果保存到物体的贴图中去，以后每次渲染无须进行全局光线计算就可以得到很真实的效果。



↑对游戏中光源的处理效果往往是各大游戏主机比拼性能的要点之一。

FF7电影版渲染效果分析

在前几期电击收藏中，相信大家已经看过FF7电影版的预告片了，其技术含量以及整体效果在整个3DCG界都是首屈一指的。下面我们就来分析一下，他们所采用的一些有效的渲染合成技术。



首先我们来看一下FF7预告片中的第一个镜头：一片废虚的广场。里面摄像机镜头是移动的平拉镜头，场景中物体多的不计其数，如果对这段动画中的所有模型一次进行渲染的话会消耗相当长的时间。如果是一台普通电脑，光渲染这段动画就得花费十几天才能完成，然而制作人员决不会那么做。我们来看一下，尽管摄像机在运动，远处物体变化的角度却是很小的，基本可以忽略不计。也就是说，远处的物体只是一张图片而已，这是一种蒙版画技术。为了显得更加真实，制作人在这是用了很多层物体，这样整个画面就很有层次感：只有近处几个物体才是真正的用有角度的变化渲染出来的。一般这种大场景的画面层次会非常地多，有的最多甚至会达到几百层！

为了使画面中的物体更加真实，可以对同一物体进行多次渲染。大家看到里面有人物的画面，一般是全局光计算一层，带阴影的光计算一层，对投射到人物的阴影计算一层，等等，最后把所有层次合成起来才是我们最终看到的完美效果。





我们再来看看克劳德骑车时的画面。车前面的灯光发光效果，这些都是通过后期合成软件直接加入的。像这种效果用后期合成软件加入是十分方便灵活的。

我们可以看出画面中每一个场景都对整体色调进行了调整，更加体现出了整个影片中的气氛。在影片合成中还加入了电影胶片等等很多效果，使得最终完成的作品如此的真实和完美。

影片的渲染合成技术是十分实用的一项技术，可以为动画作品加很多彩。3D世界永远是一个无限的广阔世界，用我们自己的双手去创造属于我们自己的世界吧。

用GBA观看PowerPoint讲义

相信不少GBA的玩家都是在校的大学生，而目前很多大学课程的讲义都是电子版的ppt格式(注：微软的PowerPoint，Office组件之一)。虽然现在流行的PDA大多可以观看.ppt格式的文件,但其不菲的价格总是使我等望而却步(穷书生!?)。那么，能不能利用GBA来完成这一使命呢?

需要用到的工具:(以笔者使用的为参考)

- ◆Microsoft Powerpoint 2003 （在Microsoft Office软件包中）
- ◆GBA JEPG Packer V2.3汉化版（到处都有的下）

假设我们有一个名为“讲义.ppt”的电子讲义文档，如图：



步骤1：转换

选择“文件=>另存为…”，出现如下对话框。将保存类型设置为*.jpg，点击“保存”。



系统会提示一个对话框，选择"每张幻灯片"。



系统显示保存成功的提示信息。



步骤2：生成ROM

打开GBA Jepg Packer V2.3。



点击“添加图片…”，进入刚才保存图片的文件夹，选择所有文件。



接着点击“创建GBA rom”，OK——切搞定！

步骤3：用VisualBoyAdvance查看效果

由于各个幻灯片的色彩等不同,如果效果不好,可以到GBA Jpeg Packer中进行参数的调整。

步骤4：烧录到卡带



相信这一步就不用我多说了吧。

可见,GBA不仅是一部完美的娱乐终端,还可以为我们的学习提供帮助。这下考试前不用再去花N多钱去打印电子讲义了,哈哈。

■文/Leeforce

游戏业界小辞典

揭开游戏世界的真实！解说游戏之中的琐事！

① DC的启动音

虽然SEGA已经被SAMMY收购，其最后一代家用主机DREAMCAST也早已淡出市场，不过大家可知道DC的启动音可是颇有来头的哦！因为它的作曲者是以《战场的圣诞节》、《末代皇帝》等电影音乐而驰名世界的坂本龙一。由此来说，这可算是世界最豪华的启动音了。

这么说，我每天都有在听一流的声音吗?



坂本为Bernardo Bertolucci的史诗电影《末代皇帝》所作配乐赢得了包括1987奥斯卡最佳电影配乐奖和格莱美奖在内的众多奖项

② “HUDSON”的由来

以“炸弹人”起家的游戏公司HUDSON，其创业者工藤裕司名誉会长和工藤浩社长两兄弟，之所以将公司命名为HUDSON，竟然是由于他们非常喜欢HUDSON C−62型的蒸汽火车！而为了能够使用062的邮政编号，还特意将公司本社设在了北海道。



C−62是曾经运行于美国俄亥俄铁道上的世界最大的HUDSON级机车。

原来如此，游戏和交通工具很相近啊……

③ 卡比的原名?

可爱的造型以及清新的游戏风格，使得星之卡比成为了许多玩家——尤其是女性玩家的最爱。不过据说在第一作开发当时是给该作起名为“ポポポ(噗噗噗)”的，后来又变成了“ティンクルポポ(TINKLE噗噗)”，再后来才变成了现在的“卡比”。想不到卡比名字的由来竟然废了这么一番工夫啊！



真气怪为什么一开始会叫这个名字呢？难道是来源于卡比吸空气时的声音?

“噗噗噗”……这个名字似乎也不错?

④ 饭野贤治的打工史

以制作“D之食卓”而闻名的饭野贤治是游戏业界的鬼才。他“丰满”的外形让人印象深刻，很难想象他竟然曾经在在圆珠笔工厂打过工啊。而且，饭野贤治还曾作为作曲家参加过《世嘉拉力2》的制作……



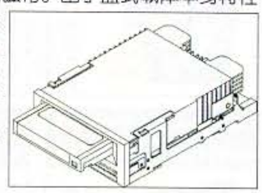
看这个块头，怎么也不像是曾经在圆珠笔长辛勤打过工的样子……

看来，我也有必要去圆珠笔厂见习一下了。

⑤ 盒式磁带

盒式磁带?之前完全没有见过这个东东。

大家所熟知的游戏记录存储载体有记忆电池、记忆卡等，不过在最初的时候用来存储游戏记录的则是PC用的盒式磁带。由于盒式载体本身特性的缘故，数据越多所需的读取时间也就越长，可以读取动作游戏中的每个关卡以及冒险游戏中每个章节。



这就是盒式磁带机的示意图，颇有些历史了。北斗也是第一次见识到。

⑥《生化危机·爆发》的音乐

下次找机会去补补这部日剧吧！

CAPCOM“生化危机”系列首部在线版作品《生化危机·爆发》的音乐是由著名电影、电视剧《跳跃大搜查线》的音乐制作人松本晃彦一手制作的。不知道有没有玩家看过这部日剧？听说在日本很受欢迎啊。



“生化危机·爆发”的原声CD，里面收录了游戏中的全部音轨。喜欢本作的朋友可以考虑入手试试。

责编/北斗

次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城 热门游戏动漫精品周边大集合!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编:100011 邮购电话:010-64472177

每张汇单邮费一律10元!

购物满80元送可爱海豚笔袋!!



从即日起至2004年6月30日(以邮戳日期为准),凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者(邮资10元除外),即可获赠得价值10元的带拉锁海豚笔袋一个,先到先得,送完为止。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话:020-81857548 81291742
论坛网址:www.xinga.com.cn/forum

超级记忆棒第二代(月光宝盒) 编号:1258 特价:68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

GBA 4MB超级记忆棒 编号:1056 价格:49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

迷你PS-PC手柄转换器V代 编号:1012 价格:49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代 编号:1023 价格:39元



●震感极好,感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器 编号:1236 特价:199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台,不带无线收发装置

智能电子分插 编号:1225 价格:65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号,高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡 编号:1067 价格:79元



●通过原装卡扩充后可达3倍原装卡容量,

PS(2)-PC双手柄震动转换器 编号:1034 价格:49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

SP 1400毫安超能锂电池 编号:1247 价格:89元



●是原装电池两倍以上容量

SP外置电池盒(充电器) 编号:1124 价格:29元



●使用四节7号电池通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP音箱+风扇 编号:1203 价格:49元



●打机同时感受徐徐凉风,发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

PS2 专业级AV/S一体线 编号:1168 价格:59元



●专业级线材,有效改善画质

PS2专业级五头分量线 编号:1179 价格:65元



●显著改善画质,配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

PS2第二代中文金手指 编号:1102 价格:49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码,稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指 编号:1113 价格:79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线 编号:1180 价格:19元



●做工精细●可接上更高级耳机

PS2专用DVD遥控器二代 编号:1045 价格:39元

●全功能实现●内置钮扣电池



GBA三小时电池包连变压器 编号:1146 价格:29元



●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机 编号:1214 价格:19元



●SP专用接口,立体声

GBA豪华尼龙手提包 编号:2013 价格:16元



GBASP便携包 编号:2024 价格:25元



SP防划防震套 编号:2057 价格:19元



PS2垂直座 编号:2068 特价:15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站:www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿 编号:3014 价格:39元



●全不锈钢制,可放10张CD或DVD,打开后呈扇型收纳方式,不伤盘

最终幻想X-2笔记本 编号:3047 价格:48元



●全不锈钢制造,有通用的资讯页和年历页,利于检索,手感贵重

最终幻想X-2打火机 编号:3025 价格:29元



●仿ZIPPO,包装豪华,全不锈钢制作,嵌精美FF-X2图腾,带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具 编号:5016 价格:36元



●《最终幻想》里人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高,做工精细

多罗毛绒玩具 编号:5027 价格:20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物,20CM高,精工细制

特价促销活动火热进行中!(注:特价商品VIP会员不享受另外优惠)

犬夜叉手机挂饰四件组
编号:4329 价格:39元



●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙，陪伴你的手机左右

钢之炼金术师金属手机挂饰
编号:4374 特价:19元



●出口产品，全金属炼制，总长约9CM，做工一流

钢之炼金术师钥匙挂饰七件组
编号:4453 价格:59元



●钢之炼金术师热门人物大集结，出品产品，做工精细

哈罗金属胸针
编号:4385 价格:24元



●全金属打造的多色闪亮哈罗，直径约2.2CM，附精美胸针扣

哈罗香味手机座(红色)
编号:4341 价格:25元



不含手机哟!

●高约9CM，带香味，造型可爱

哈罗香味手机座(绿色)
编号:4352 价格:25元



不含手机哟!

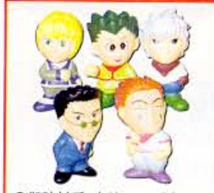
●高约9CM，带香味，造型可爱

全职猎人手机挂饰五件组
编号:4026 价格:24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

猎人玩偶五件组
编号:4408 价格:39元



●塑胶材质，高约8CM，头部可动

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号:4396 市场价:~~80元~~ 特价:48元



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣，细节逼真完美令人爱不释手，掌机迷收藏佳品。

人形电脑天使心钥匙扣7件组
编号:4330 价格:49元



●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型，人物高约4CM

棋魂角色手机挂饰四件组
编号:4037 价格:19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

樱大战闹钟
编号:3036 价格:55元



新款上市

●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号:4172 价格:15元



我要铜锣烧!

●高约13cm，可存取硬币

小叮当玩偶六件组
编号:4442 特价:29元



●小叮当的各种超可爱造型，高约6cm

龙珠Q版人物水晶座珠第二代十件组
编号:4420 价格:45元



●塑胶材质，平均高约6cm

超卡瓦依！第二代登场！

名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款
每款价格:25元

●高约13cm，头部可动

编号:4138 编号:4149 编号:4150 编号:4161



火影忍者钥匙挂饰六件组
编号:4431 特价:29元



●每位角色都带有自己心爱的道具和宠物，平均高约6cm

火影忍者手机挂饰七件组
编号:4273 价格:35元



●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

海贼王Q版玩偶A、B、C款
每款价格:25元

●高约13cm，头部可动

编号:4105 编号:4116 编号:4127



路飞 桑吉 索罗

头文字D驾舱手机座
编号:4206 价格:19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号:4217 价格:19元



不含手机哟!

●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

头文字D巨酷烟灰缸
编号:4419 价格:39元



●超大尺寸，直径约17CM，厚约5CM，是实用品更是艺术品

美少女战士超大挂饰六件组
编号:4251 价格:48元



●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮，高约10cm

阿童木手机挂饰三件组
编号:4239 价格:29元



阿童木两款,小兰一款!

●出口日本原版，做工精巧

网球王子手机挂饰五件组
编号:4284 价格:49元



●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

SD高达Q版扭蛋七件组
编号:4363 特价:79元



●日本BANDAI出品，SD高达48集300枚特别纪念版，高约4CM，可拼装部件

龙猫BUS场景相架
编号:4071 特价:99元



●出口日本原版●附2004年历，高约18cm，透明相框可换相片

千与千寻万年历
编号:4307

市场价:~~160元~~

特价:99元



●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪！饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手！

●高约10cm

特价限量抢购中!

名侦探柯南可动玩偶
编号:4262

市场价:~~210元~~

特价:149元



●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

FC上曾推出过很多被迫终止发售或者中途变更的游戏软件。尤其是后期受到SFC的影响，这样的软件更是数不胜数。其中，也有很多曾在杂志上公开过游戏画面、甚至放出广告最后还是被终止了的游戏。这里，我们就以这些幻之软件为中心，从是否发售到各种不明内容，进行全面的介绍。总之，就让我们一起来看看吧……

SOFTWARE OF ILLUSION

幻之软件周边研究所

■责编/飞月

FC适配器　开发SFC时所构思的FC适配器

幻软之01

SFC与FC的互换性

这就是开发阶段的SFC。令人吃惊的是，当时的SFC开发也考虑到了和FC的互换性。下图中这款SFC最大的特点就是特别强化了图像机能和声音机能。下面就让我们从整体来看看它的机能有何改变。首先，该款FC在影像方面与FC进行比较的话，已经进化成可以显示从16色到256色，并能够旋转、扩大游戏画面。下面就让我们详细看一下它的具体机能吧！



图像方面的新机能

●淡入、淡出

——画面逐渐变暗或逐渐变亮。

●马赛克

●窗口机能

——例如像勇者斗恶龙的指令画面等，画面中还有一个画面的机能，虽然至今在编程上还需要很大的功夫，但作为当时SFC主机的机能就可以简单的达成。

●部分卷轴

——部分画面卷轴的主机机能成为可能。由此，制作人员可以解除编程上的制约、将绘图加入窗口画面或通过使用部分卷轴来表现汽车的后视镜等。

声音方面的新机能

●采样器音源

——音源可以实现8种声音同时发声，将大自然和人类的声音等忠实地再现出来。在加入人类的声音时，虽然至今仍要在卡带中加入语音芯片，但当时单靠主机的机能已经可以实现了。

●声音加工

——可以改变声音的音质、取特定的波长，实现回声等效果，对声音进行加工。

●立体声

——除了使用左右声道的音量来营造效果外，还可以利用程序决定声音的位置，实现立体声的效果。



值得瞩目的FC适配器

正像我们前面所说的一样，当时的SFC也考虑到了和FC的互换性问题，所以希望用这个叫做FC适配器的周边机器进行填补。然而，这个周边机器除了实现VIDEO输出以外，在机能上却没有任何变更。现在想起来，可以说这就是使用AV的FC原型。由于使用同样的手柄，所以虽然任天堂将其称为“间接互换”，但无法否认这种说法确实有些勉强。

FC自行车？　异想天开的周边机器

幻软之02

这个名为“FC健身系统”的奇怪物体，就是由BRIDGESTONE开发的幻之周边机器。看外形似乎是一个把自行车和FC连接在一起，以锻炼身体为目的的东西……当然，这个自行车并不是普通的自行车，看着倒是有点像那种常常可以在邮购中买到的室内用自行车健身器，不过这种情景也够惊人的了。该机器附带一款软件和配套的FC通信适配器，通过该软件马里奥会告诉玩家你的运动量有多少等等，进行科学的分析。说起来，我们连这东西是否确实发售了都不清楚，所以也不好随便下一个定论，但假如这种东西真的存在的话自然也就不能称其为“幻”了……总而言之，大家可以仔细看看画面，体验一下这种奇怪的感觉。

说一个题外话，据说大阪有一个叫做“关西CycleSportsCenter”的自行车游乐园，那儿就有一个叫做“The · 竞轮”的FC自行车游戏。而且好像很多人玩了以后都觉得很有意思……当然，这也只是遥传而已。

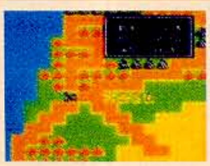


OFF ZARKEN　流行化的RPG

幻软之03

↑常见的RPG式的窗口画面。从前的单位是"GOLD"，这点上看，似乎也受了勇者斗恶龙的影响。





↑一看就像是后期作品的画面，虽然制作谈不上差……但风格很古旧。

从名字上大家就可以想象出来，这是一款搞笑RPG。一提起RPG，很多人脑海中就会本能地浮现出西洋风格的幻想世界，很大程度上大概都是受勇者斗恶龙系列的影响吧。由于RPG这种游戏类型原本就是欧美创造的，所以出现这种情况也不是没有道理，但FC还是有很多将这种固有观念彻底打破的游戏软件。可是，这款“OFF ZARKEN”中还是有不少在现



实生活中常见的角色出现，像大力士、女子高中生、税务员等都会登场。说起税务员，就很容易让人联想起《女税务员》，以及当时日本流行的同类电影。看起来该作是想靠这种创意来一决胜负吧。

一方面，由于此时已经进入了FC后期，时代已经步入连一枝独秀的勇者斗恶龙也已经无力回天的大背景。另一方面，风格迥异的RPG虽然能够带给人以新奇感，但由于很多人先入为主的观念，所以这种个色的作品无论如何也无法成为主流。现在，这款《OFF ZARKEN》虽然已经成为了梦幻，但如果真能发售的话，我想一定会非常有意思的。



→《女税务员》A Taxing Woman 又译《查之女》。日本著名导演伊丹十三1987年拍摄的作品，由宫本信子、山崎努主演，获《电影旬报》最佳影片奖、蓝绶带奖，片长127分钟。该作以轻松诙谐的手法描写了一个其貌不扬的女税务员板仓亮子如何顺藤摸瓜破获一桩偷税案，与恶势力展开较量的故事。

《女税务官》是日本著名导演、演员伊丹十三自行编导的第三部作品，生于1933年的伊丹十三原名伊丹义弘，早年曾经在东京从事商业设计工作，1960年加入大映从事电影表演事业，在1984年导演处女作《葬礼》问世前曾参加了三十多部影片的拍摄，他的自杀更成为一个不解之谜。

NHK学园 SPACESCHOOL之谜

幻软之04





这就是用FC学算术的游戏。NHK学园的这款叫做“CAI学习讲座·SpaceSchool”的软件需要配套使用由KONAMI开发的叫作“Q太”的学习适配器。右边图片中乍一看像是游戏软件的东西就是“Q太”学习适配器。由于看起来相当正统，所以确实存在的可能性也是很高的。左图则是“Q太”专用的软件。

这款CAI学习讲座·SpaceSchool会将你每日的学习情况记录下来，然后在期中和期末将软件送到NHK学园，使用大型电脑分析，并将结果输入到软件中再送还给使用者，是一个划时代的系统。

附带一提，日本福竹书店似乎也有一款叫做《StudyBox》的学习软件，然而目前为止我们尚未得到任何具体情报。



迷宫放浪记 出演电影的幻之RPG

幻软之05



剧情——主人公原本只是怀着轻率的心情想加入宗教团体曼德拉，可入团考试居然是取得长眠在地下的Sephiroth之木，而且不拿到手就不能从迷宫中出来！本作就是这样一款残酷的RPG。

特点——该作采用了只要打穿过一次，迷宫就会改变的系统，玩家想玩多少次就玩多少次，变化形式多达6万种以上。

更令人惊奇的是，这款游戏还曾在一部叫做《妖女传说88》的电影中登台演出！这种MediaMix混合媒体在当时可以说是开创了时代的先驱。实际上电影场景中使用的游戏开发ROOM参考了发售方ASCII的开发ROOM。那么，为什么这款游戏最后会变成幻之软件呢？其理由大概就是那6万种以上的迷宫吧……玩笑归玩笑，大家还是看看下面这些珍贵的开发画面吧。



↑游戏采用了俯视视点，迷宫并不是3D的。



↑得到道具！使用这个道具能够变得更强吗？



↑左上方弹出了指令窗口。

阿源的问答·铁人三项 阿源系列的幻之软件

幻软之06





在游戏界和柏青哥界鼎鼎大名的阿源也有幻之软件！由于阿源的恋人神奈说了一句“我喜欢头脑聪明、身体强壮的男人！”，所以阿源的竞争对手黑木组的社长、红发的达恩以及Q先生3个人出现了。几个人由此展开了一场“问答铁人三项”大战！

问答的内容从学校暑假作业般的常识问题到各种杂七杂八涉及面繁杂的东西，总共包括2000个问题。只玩一次，是无法看到所有问题的，而且该作好像还可以2人同时游戏……不过，该作毕竟是一款幻之软件，它的全貌仍然笼罩在神秘之中。

怪物聚会 FC界的另类软件工匠——BANDAI的动作游戏

幻软之07

本作是一款以怪物为对手的恐怖动作游戏。主角少年无意中闯进了一个恶搞的怪物世界，被迫与怪物们展开了较量。该作全部共15个场景，采用了横版卷轴的设定。一旦玩家取得一种叫做胶囊的道具，少年就能变身成怪龙……这就是游戏一开始预定的内容，但在开发过程中却变成了8关，内容也更加插科打诨，充分强调出PARODY的风格。虽然从图片来看游戏画面有点恐怖，但又让人觉得很可爱，仿佛走进“鬼屋”一样。尽管该作最终沦为幻之软件，但如果真发售的话，说不定会给我们带来很大的惊喜吧。





圣书1999　IMAGINEER的幻之软件

幻软之08



……世界末日的日本东京。某天，少年真人通过高度多机能化的FC通信，得到了一个惊人的启示。数据库中的程序开始运作，人类将面临有史以来最大的危机。为了阻止这一切，必须收集齐剩下的8个“水晶 · 三角”。遍及世界的FC通信网，从各国挑选出了一群超级少年少女并使之成为超人类战士。真人首先得到了力量增幅器，于是和伙伴们一起，利用终极力量展开了穿越时空的冒险之旅。以上，就是该作的大致情节。据说该作还有一部叫做《水晶 · 三角》的原创动画，而且游戏中还隐藏着一个超机密的秘技……但是它到底为什么中止开发了呢？如果有人知道这个秘密或者有这部动画片的人还请赐教啊。


↑复活节岛石像般的雕像，弥漫着世界末日的气氛。


↑这是地图画面吧？怎么看怎么像是真的世界地图……

追击赤色十月　追击ALTRON公司

幻软之09


←画面下方的是状态栏吧，还可以看到类似《exerion》的地图似的东西。


←这个庞大的机器就是关底BOSS吗？

曾推出《PaperBoy》的Altron公司的幻之射击游戏。最值得注意的是该作广告上的宣传词：“激烈的导弹大战、令人充分体验到在海底搜查的感觉、让人提心吊胆、充满紧张感的游戏、毫无阴沉感的潜艇游戏”等等……可既然游戏已经沦为幻软，这些广告词听起来自然也就是废话了。



手柄三部曲　原来手柄也有这样的啊……

幻软之10



MultiController 谜之牛角面包手柄

左图中的手柄据推测是一个名叫SPM的公司于89年11月27日发售的手柄。这个手柄可以和PCEngine通用的八面玲珑的秀美手柄，名为“MultiController”。

该手柄附有多种机能，似乎甚至还能进行慢动作及容量调节……设计上虽然采用了牛角面包的造型，但通过平坦的手柄表面，可以想象使用起来的手感绝对不敢恭维……不过虽然谈不上有形，但在玩家使惯了这种平面手柄的当时，这种设计已经算得上是相当前卫了。

既然我们现在已经知道了手柄的发售日，所以应该就算不上是梦幻了，但由于实属罕见，所以这里还是介绍了一下。



僵尸猎人手柄　标有LOGO的橙色限定品

以《僵尸猎人》一作成为传奇厂商的“Highscore”所推出的纪念限定版手柄。不过纪念的目的却很奇怪……居然是《Famimaga》创刊50号的读者纪念特别礼品。总而言之是纪念品,纪念品……

虽然从外形上看只是把普通AVFC涂成了桔红色，并写上了僵尸猎人的字样。但由于全日本只有10个名额，所以称之为梦幻自然也是当之无愧的。但如果手柄中的内置喇叭在和游戏内容完全无关的时候没完没了的发出“僵尸猎人”的声音，那可就太讨厌了……



秘技3名人　NAMCO的超个性派手柄

手柄三部曲的最后一个。这款名作的制作者就是直至今日仍然活跃在业界最前端的一流软件厂商NAMCO……事先声明我可不是NAMCO的托儿。总之这个手柄是由NAMCO制作的名叫“秘技三名人”（注：需要注意的是，这个手柄的日文正确读音并不是“うるてくさんめいじん”而是“うるてくすり　めいじん”也就是要把3读成“three”）。从外观上看一目了然，使用了可以单手操作十字键和A、B键的设计，但构造还是非常原始的……通过蜿蜒的镀银线将各个键物理连接起来，果然很有NAMCO的风格……总之这个手柄实在是非常古怪可疑，而且至今从未见过实物！对于我来说这也算得上是一个幻之手柄了！！

RUNE MASTER　幻之正统派RPG

幻软之11

BANDAI的《FamilyTrainer》曾暴露出了日本住宅构造的问题，“条码机”强调了条形码产业的重要性，而它的RPG同样也让人跌破眼镜！

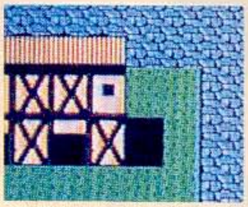
该作最令人惊讶的就是其超豪华的制作阵容。由开发勇者斗恶龙的掘井雄二监修，宫冈宽负责脚本、监督，以及曾作为《PocketZaurus 十王剑之谜》的主角而登场的桥本名人负责制作，通过《Famicomjump》的插画等而为人熟知的荻野目洋负责人设。由于动漫改编游戏的风潮盛行，《ゲゲゲの鬼太郎》、怪作《怪物Q太郎》以及《筋肉人》等名作,其它诸如《男塾》、《恶魔人》、《幽游白书》、《机动警察》等都纷纷被其游戏化。然而与此相比，BANDAI最著名的恐怕还是那些五花八门的周边机器了。除了我们前面提到的“FamilyTrainer”“条码机”以外,其他还有

HyperShot（光线枪）和“卡拉OK套装”等等千奇百怪的东西，让人眼花缭乱。抛开那些暂且不提，这样一个公司开始制作的原创RPG怎能不评价一下呢，仔细想想的话，像TECMO的《拉迪亚战记》及SETA的《Silva Saga》等等，并不以RPG为主的公司制作的RPG反而新奇有趣颇有创意。所以相信这款游戏也一定很有意思。

内容—— 游戏的舞台是一个叫做“艾尔达王国”的魔法之国，采用了RPG王道的“剑与魔法支配的世界”的设定。游戏的目的是要收集6个符号。利用散落在世界各地叫做“符号之门”的空间隧道来回穿梭。

游戏的主人公一开始只是为了帮助生病的妹妹赚取治疗费，踏上了寻找符号的旅行，而没有采用什么打倒大魔王、奔赴宇宙的设定，属于“非勇者斗恶龙”派。这款游戏之所以会采用这个主题，大概就是由于当时“非勇者斗恶龙”风正在流行吧。游戏的自由度很高，镇中村民的对话也会根据游戏的进行状况而发生改变，可以说本作相当重视情节性。

总评——这款游戏可以说是该公司RPG游戏中比较有代表性的一款，特别是对我们这些早已将勇者斗恶龙玩伤了的人来说，更是梦想的极端。所以，只要稍微有点气氛、稍微有点意思，就会有不少人玩。可实际上，FC上的非勇者斗恶龙系列中也有不少垃圾游戏，因为RPG的设定要求非常精巧，所以一旦敌人过强、迷宫太难，玩家很快就会失去兴趣，所以为了突出游戏的魄力，详细的时代背景、辅助剧情、角色等也都是非常重要的。至今仍能够令我留下美好回忆的RPG游戏虽然有《女神转生2》、《MOTHER》、《LAGRANGE POINT》、《METAL MAX》等很多作品，但各种独特的世界观都具有其各自的魄力。《女神转生2》引人入胜的剧情和与恶魔合体的系统相当出色，而《MOTHER》则有一种独特的缥缈感，人物的每句台词都令人印象深刻。以宇宙为舞台的RPG游戏《LAGRANGE POINT》的武器要素和音乐也非常好。《METAL MA》则达到了FC上几乎令人无法想象的高画质。《RUNE MASTER》要是发售的话结果会如何呢……是否能够克服重重阻碍呢？大概吧，但这些都只是我们的猜想而已。说不定它的亡灵直到现在仍对勇者斗恶龙纠缠不休吧？





神界　宗教色彩浓重的幻之软件

幻软之12



本作是东映动画公司的作品。东映的代表作相当多，光是中国玩家熟悉的就有《北斗神拳》、《骷髅13》、《赤影》等等，我们就不一一列举了（结果，还是列举了不少—_—#）。

那么这款神界究竟是怎样一款游戏呢？由于我们现在只能从广告上得知一二，所以以下所写均是出自笔者的想象。

首先从它4M的容量上看，应该是一款RPG、AVG或者模拟类的游戏。人设是若林健次（好像没什么名气），从角色的动作和风格上看，也非常有冒险及模拟类的风格，这样就排除了RPG的可能性。其次，游戏定价高达9600日元，所以最后的结论应该是模拟游戏不会错啦。游戏的内容则很有宗教气息，广告上还写有“你的‘业’将决定游戏的进行”、“体验你的前世、今生、来世的全新类型游戏”的宣传介绍。所以该作应该是一款像《mylifemylove》(BANPRESTO)似的游戏吧？虽然不能说该作是一款隐藏的名作（这事谁也无法说），但从其以“业”来决定前途的宗教色彩上看应该是一款教导人积极向上的游戏。

幻兽创世纪　神与神之间的战斗

幻软之13



日本物产原定90年4月发售的《幻兽创世纪》是一款玩家操纵幻兽支配地球的模拟游戏。从画面上看，本作应该是一款战斗模拟类游戏。

情节——支配全宇宙的最高神斯泰乌斯要从扎乌罗斯、洛塞斯、阿斯中选出一个神来统治刚刚创造出来的地球。玩家则要扮演其中的阿斯，支配地球上的10个地带，与其它的神展开壮阔的争夺战。

内容——利用海洋、沙漠、森林、原始森林、平原等5种地形，养育出属于自己的幻兽。这些养育的幻兽也有知觉、视觉、听觉、攻击性、适应性等10种参数。而且幻兽还可以像口袋妖怪一样进化，掌握ESP等特殊能力。总体来说还是有一定可玩性的。



↑左起为洛塞斯、阿斯、扎乌罗斯，这大概是游戏一开始的画面吧。



↑玩家需要充分利用到怪兽的机动力、适应性等，慎重地作战。



↑地球上10个地带的势力图，在所有地带中排名第一就可以取得胜利啦！



↑从人鱼的雏形进化成成鱼后更加迷人了。



↑像小流氓似的熊。



↑这难道是龙吗！？

少年魔术师因迪　幻中之幻

幻软之14



←这就是我们目前仅有的一张画面，从画面上看似乎是个正统派的RPG。

《少年魔术师因迪》大概是93年，FC后期的后期，IGS预定发售的RPG游戏。游戏以双叶社的同名游戏小说系列为基础，是一款相当重视情节性的RPG。玩家在战斗中要将药草混合起来合成出新的魔法，令人联想起女神转生的合体恶魔，或者是LAGRANGE POINT的合体武器、合体魔法。其合成总数多达50种，游戏内容不愧于“少年魔术师”之名。

不过除了我们上面介绍的这几点以外，该作的其他一切内容均是个谜。游戏画面、之后是否在别的机种上发售过等等，所有资料完全不清楚。这也是我们之所以将该作称为幻中之幻的RPG的原因。

秘技天地

为了找好秘技，小沛我可是煞费苦心啊！一日，我正在某国外网站搜索，突然被那里的消息震撼了！！竟然连预定今年7、8月份才发售的游戏秘技都有！？于是急忙叫北斗过来，告诉他我发现了一个绝密站点！结果……原来是我点击错了，我点的是新作发售表！！白惊喜一场！闲话少叙，本期特为大家献上一篇《血腥左轮》的研究，还望大家笑纳！ **责编/小沛**



XB．忍者外传

使用传统的蓝色装束：

在标题画面中，按住L + R，然后按A 键进入"NEW GAME"。听到一声音效后即告成功。

XB．天诛 归来之章

以下秘技必须先暂停画面：

■**显示得分**

——右、右、右、左

■**开启特殊能力**

——按定R键+黑键,输入上、上、下、下,松开R键+黑键,然后输入X、X、L 键、R 键

■**追加伤害**

——按定R键+白键,输入上、下、上、下

■**加分**

——按定白键+黑键,输入右、右、右、 左

■**去除日文汉字**

——左、左、左、右、X

■**加满血**

——上、下、上、下、 X、 X、X

■**全日文汉字仪表**

——按定R 键 + L 键，输入左、左、左、右、X

■**道具选择画面(任务开始前)每项道具加到十件**

——按定R 键+ L 键，输入上、左、下、右、X、X、X

■**能力最大化**

——按定 R 键 + L 键，输入上、上、下、下、左、右、 左、右，松开白键，然后输入 X 、X 、X

■**开放所有忍者道具**

——按定 R 键 + L 键，输入上,下,上,下,X (x3)，左，右，左，右，X (x3)

在任务选择画面中：

■**开放全图**

——R3、L3、L、 R、白键、黑键

■**开放所有任务**

——白键、白键、L 、 R 、右、X、L3、R3

开头画面(提示"按开始键"处)

■**开启另一音频**

——按定L 键 + R 键，输入下、 X、X、 上、X、X、左、 X、X 、右、X、X

■**开启 Tesshu**

——按定白键+黑键,输入上、右、左、下,松开白键+黑键,然后输入L 键、R 键

秘技提供兼翻译　黎世文

GC．星球大战

因为以下密码大都是由两部分组成，正确的方法就是在输入密码的选项中先输入第一部分，然后选择"Enter Passcode"，之后马上输入第二部分也选择"Enter Passcode"。依照此法，可以反复输入以下密码，以达到每一个对应的效果。

■**黑白模式：** NOCOLOR?（**注意：必须重启才能恢复颜色。**）

■**生命无限：** IIOUAOYE，WIMPIAM!

■**等级选择(Co-op)：** SWGRCQPL，UCHEATED

■**等级选择(Single-player)：** HYWSC!WS，NONGAMER

■**等级选择包括隐藏任务(Single-player)：** EEQQ?YPL，CHE!ATER

■**开启 Asteroid Field Level (Co-op)：** RWALPIGC，NOWAYOUT

■**开启 Beggar's Canyon Level (Co-op)：** FRLL!CSF，FARMBOY?

■**开启 Death Star Escape Level (Co-op)：** YFCEDFRH，DSAGAIN?

■**开启 Endurance Level (Co-op)：** WPX?FGC!，EXCERSIZ

■**开启 Jedi Starfighter：** BBGMYWSX，JEDIWHO?

■**开启 Millennium Falcon：** QZCRPTG!，HANSRIDE

■**开启 Naboo Starfighter：** RTWCVBSH，BFNAGAIN

■**开启 Slave I：** TGBCWLPN，ZZBOUNTY

■**开启 TIE Advance：** VDX?WK!H，ANOKSHIP

■**开启 TIE Bomber：** JASDJWFA，!DABOMB!

■**开启 TIE Fighter：** MCKEMAKD，ONESHOT!

■**开启 TIE Hunter：** FRRVBMJK，LOOKOUT!

出现特殊菜单

■**Ace模式：** YNMSFY?P，YOUDAMAN

■**欣赏模式：** !KOOLART

■**Credits：** LOOKMOM!

■**资料观看：** THEDUDES

■**音乐欣赏：** HARKHARK

■**传统Star Wars Arcade Game：** RTJPFC!G，TIMEWARP

■**传统The Empire Strikes Back Arcade Game：** !H!F?HXS，KOOLSTUF

GC．Pitfall迷失的探险队

在标题画面中，同时按住L和R键，当松开手时屏幕上就会出现一个信息栏，然后在栏中输入以下键位。

■**食品永远是满的：** 左、B、X、下、B、A、B、X。

■**用Nicole进行游戏：** 左、上、下、上、X、上、上。

■**超级拳头：** 左、右、X、上、X、右、左。

■**开启传统Pitfall：** X、X、左、右、X、B、A、上、X。

PS2．搏击之夜2004

在标题画面中，同时按住L和R键，当松开手时屏幕上就会出现一个信息栏，然后在栏中输入以下键位。

■**大头模式：** 在main menu下选择"my corner"然后输入左、右、左、右、左、右、左。

■**侏儒模式：** 在main menu下选择"my corner"然后输入左、右、左、右、左。

■**开启所有擂台：** 在main menu下选择"my corner"然后输入左、左、左、右、右、右、左、右、右。

另外完成Career 模式并赢得比赛后,就会得到很多的隐藏奖励,如敲钟女郎、特别拳套、新音乐等等。

PS2．极品飞车 地下竞速

在标题画面中输入以下密码：

■**开启所有环形赛道：** 下、R1、R1、R1、R2、R2、R2、方块。

■**开启所有急速赛道：** 上、 R2、R2、R2、R1、下、下、下。

■**开启所有障碍赛道：** 右、方块、左、R1、方块、L1、L2、R2。

■**开启所有漂流赛道：** 左、左、左、左、右、R2、R1、L2。

■**在所有的模式中开启漂流状态：** R1、上、上、上、下、下、下、L1。

GBA．光明之魂

简单得到魂的办法：

先把火焰的防御力加到最大(尽力),然后在城堡内右上方有一个老婆婆,跟她说话,接到任务后,大地图上就会出现一口井。把这关打过后……再找那个老婆婆说话,她会给你一个初期的魂叫"核子巨龙"。这时再遇到BOSS战就省时多了！ **淹没**

PS2．血腥左轮

赏金猎人（Bounty Hunter）模式指南

故事模式爆机后增加赏金猎人(Bounty Hunter)模式，可以选择故事模式里的关卡（有少数几个关卡不能选择），关卡中追加特定任务。完成这些任务后可取得相应的奖励。

■**Chapter 1 Bull' s Eye**

——任务：将每个敌人爆头，射击他们其它部位任

务便会失败（注意：打开作弊选项--Golden Gun后，射击敌人身体的其它部位是可行的）。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色Falling Star。

■Chapter 2 Bounty Hunter

——任务：不被本关敌人击中一次。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色“Curly”Shaw。

■Chapter 3 Ugly Streetfight

——任务：不让镇长受到伤害并顺利通过这关。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色“Twiggy”Phelps。

■Chapter 5 Railroaded

——任务：2分钟内将Hoss击败，并顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色Sheriff Bartlett。

■Chapter 6 Carnival Life

——任务：在一次连击敌人的过程中获得$500以上（注意：累计获得$500不算）的赏金并击败 Pig Josh顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色Fidgit。

■Chapter 7 Freak Show

——任务：在一次连击敌人的过程中获得$300以上的赏金并顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色Professor Perry。

■Chapter 8 Rogue Valley

——任务：找到关卡中3个宝箱(取得里面的物品)并顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色“Sissy”Fess。

■Chapter 9 Ghost Town

——任务：4分钟内通过本关卡。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色“Dig”Fowler。

■Chapter 11 Range War

——任务：在一次连击敌人的过程中获得$200以上的赏金并顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色Smitty。

■Chapter 12 Saloon Fight

——任务：在保证3个酒吧女郎都活着的情况下顺利通过本关。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色Natalie。

■Chapter 13 The Traitor

——任务：在2个安放炸弹的士兵都活着的情况下顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加场地Fallen Creek。

■Chapter 14 Sunset Canyon

——任务：在不被敌兵发现的情况下，将敌骑兵干掉骑上他遗留下来的那匹马并顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加场地Sunset Canyon。

■Chapter 15 Bear Mountain

——任务：在不被关卡中的敌人发现一次的情况下过关。

——顺利完成任务后：Showdown模式中追加新角色Grizzly。

■Chapter 17 The Mine

——任务：3分钟内顺利通过本关（将TONY和TED干掉）。

——顺利完成任务后：开启作弊项——Sad Stars。

■Chapter 18 Stagecoach

——任务：干掉关卡中40名敌兵。

——顺利完成任务后：开启作弊选项---No HUD。

■Chapter 20 Fort Diego

——任务：在一次连击敌人的过程中获得至少$300的赏金并顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：开启作弊选项---Bite the Bullet。

■Chapter 21 End of the line

——任务：在一次连击敌人的过程中获得至少$200的赏金并顺利通过本关卡。

——顺利完成任务后：开启作弊选项---No Distortion。

■Chapter 24 Battle Finale

——任务：一分钟内，干掉所有的镇民。干掉镇民后再将BOSS-Mr. Kelly干掉（BOSS战时没时间限制）。

——顺利完成任务后：开启作弊选项---Infinite Deadeye(Deadeye槽使用后不减少)。

■Chapter 25 The Siege

——任务：JACK生命值至少还剩50%的情况下通过本关。

——顺利完成任务后：开启作弊选项---Golden Gun(攻击力得到大幅度提升，可以一击毙命绝大部分敌人)。

■Chapter 27 Fall From Grace

——任务：一分钟内通过本关卡。

——顺利完成任务后：开启作弊选项——Invincibility（无敌）。

文：黄达雄



GBA.究极截拳道

究极无限击：

（只要敌人的血够多）：在确定身后无人的情况下，把敌人引到一起，用拳头连打2~3次（要快，注意不要打到第4击，因为那是结束击。）然后再反方向回拉方向键，就会踢出空回旋腿，再调头打2~3次（重复），如果那回旋腿踢到别的敌人的话，连击就无法连续下去！

海南　野山猪

GBA.光明之魂2

金钱复制：

首先准备10W存在仓库，然后身上留那么几块钱(数目多少随便，最好是1块)，然后把仓库里的10W和自己圣上的钱交换，此时身上的钱会变成10W，而仓库里的10W仍在。注：身上的钱不能放在第一格内，否则不能复制。

上海　杨医

PS2.凡・海尔星

美版金手指：

RAW/Xploder格式	
必须码	9027142C 0C09F45B
血不减加一击必杀	
1201346E0 46000001 200C2000 3C014348 200C2008 AC810004	201C5AC8 0C030800 200C2004 03E00008
Best Kill Count 999999	
1201496F0	0060100A
20306598	497423F0
2030659C	497423F0
203065A0	497423F0
203065A0	00000000
202E7F38	05F5E0FF
203065B0	497423F0

欧版金手指：

RAW/Xploder格式	
必须码	90271D14 0C09F697
血不减加一击必杀	
20134720 46000001 200C2004 E4800004 200C200C 03E00008 201C6078 0C030800	200C2000 C4800008 200C2008 3C014348 200C2010 AC810008
Best Kill Count 999999	
20149750	0060100A
Shots Fired 999999	
20306ED8	497423F0
Melee Hits 999999	
20306EDC	497423F0
伤害值999999	
20306EE0	497423F0
伤害值0	
20306EE0	00000000
Power Glyphs 最大	
202E8840	05F5E0FF
杀敌数999999	
20306EF0	497423F0

PS2.机战MX金手指

(M)	
EC8782E0	142A9EBC
资金(资金变动后有效)	
1CA6F430	144F25CC
PP9999（战斗后生效）	
9CB61954	15B6079F

下面是转换过的中文金手指(AR)

(M)	
EF8C97CF	161FB986
(无限金钱)	
1FABE93F	16543496
(9999PP)	
9FBB0663	15B3D263

上海　ms07b3

足球学堂 拼来吧! 8
SOCCOR SEMINER

WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL
世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.2.19
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

■文/完全实况攻略组　NO.23　编排/宇部

定位球攻略（三）：罚球（上）

由于贝帅哥等任意球大师近年来在世界范围内的广泛影响力（魅力？），相信罚球是每一位实况玩家都极感兴趣的足球技术。如何有效地利用每一次的罚球机会，如何利用提高任意球的命中率，如何实施战术罚球从而打破僵局，如何防守对方的罚球，多人配合任意球等等，这些都将在《足球学堂》为大家作最深入的连载式攻略！希望大家喜欢。

单就进攻面来说，罚球的操作可简单归为直接射门和战术罚球两类。

直接射门：罚球点在35米以外的，除卡洛斯这样的"重炮手"，一般都不推荐直接射门。关于罚球直接射门的完全攻略将会在以后为大家全力献上。

战术罚球：利用相关的定位球战术获得破门机会，为本期杂志的研究重点。

■**首先，让我们来看看战术罚球的相关操作：**

□……………………………………直接射门，详情请看下期的专题攻略。

△……………………………能带动队友前插跑位的传球操作方式。在罚球点前接应队友附近出现大范围空当时使用。

×………………………准确度很高的传球操作方式。在罚球点离门很近（17～20米）时使用效果极佳，同时也能起出奇不意，对方难以防范的作用。

○……具有较高自由度，能控制传球力度和方向的操作方式，远距离战术罚球必用之。此按键的特殊操作方法能用于射门，详情请见下期的任意球攻略。

1：上+○……………………………………高速而弧度低平的传球操作方式。

2：下+○…………高速地滚球的操作方式。主要用于穿透人墙的直传球。

3：左/右+○……………………………………控制皮球的旋转方向的传球操作方式。

4：R2+○……………………………………加强皮球旋转和弧度的传球操作方式。

战术罚球的技巧——1：遗憾的是，由于《WE7国际版》还没能作两人的战术罚球配合（这个将可在《WE8》中得到实现，感动……），故现在的战术罚球只可选择以短传或长传的方式为起始动作。但不论是哪种操作方式，传给空当球员以便制造杀机是战术罚球的最基本思想。

2：通过罚球可以进行直接助攻或间接助攻的战术。直接助攻意为利用罚球直接为射门球员助攻。而间接助攻即为利用罚球做出有利于整个战术过程的传球。两种助攻方式的选用以空当球员的所站位置而定。

3：我们都知道，在罚球的起始阶段，对方球员都只能站在罚球点的10码以外，并且不能对罚球者做出任何干扰。那么这就意味着在罚球的时候，我们就有更充沛的时间等待队友的前插跑位以及考虑选配相应的战术。所以说，在罚出皮球前观察场上的局势也是战术罚球很重要的一环。通过方向键的不断调教，也能使传球的角度和方向更适宜整个战术的顺利运作。

4：长传战术和短传战术两者的选择要诀，是以"因人制宜"为基本原则，当罚球者长传能力优异并且空中优势明显时，应坚决实施"空战"。反之则进行以地面传递配合为主的"地道战"。

以下图片演示的是一些《WE7国际版》中比较实用的战术罚球方式：

短传间接助攻的罚球演示：——右边路的齐达内得罚球机会，由于距离球门太远不适宜直接射门，并且阿根廷队球员的数量在禁区里的绝对优势更肯定使长传禁区内的罚球战术大打折扣。于是便横传中路没人防守的维埃拉，后者再立刻传往左路的插上助攻的队友，一脚禁区外的大力抽射，成功破门！









R2+○直接助攻的罚球演示：

一个很少人会利用到的罚球战术和技巧。通过蓄力长传假装成蓄力射门，从而使敌方疏忽了对队友的防守。下面我们再来看看图片演示。



卡洛斯操刀主罚！看其招牌式的助跑架势……强力炮弹式任意球射门发动！旁白：这个不应该是下期的内容吗？



旁白：怎么卡洛斯的摆腿动作怪怪的？



旁白：怎么皮球的运行轨迹也是怪怪的？



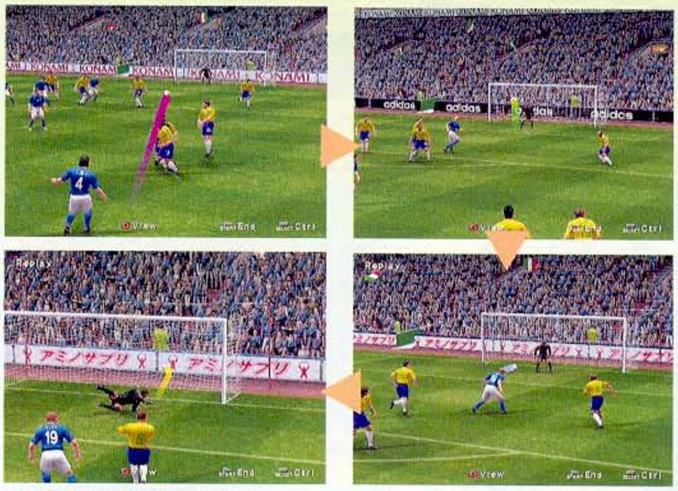
没错！这个不是射门，是射门的假动作罢了！R2+○直线长传是也！



皮球刚好落在站在防守空当的帕文上空，轻松地头球得分！可见连在场的观众都无法相信这一幕，纷纷按下快门拍下这刻精彩瞬间。

上+○间接助攻的罚球演示：

由于巴西防线过于靠前，而意大利的头球优势明显，故按上+○传出高速并呈直线的罚球，迪瓦约心领神会向皮球落点奔去头球攻门，迪达虽奋勇扑救，但无奈此前重心已失，皮球仍滚入巴西大门。



下+○直接助攻的罚球演示：



2004欧洲杯小组赛第一轮的预演。看！贝克汉姆罚出如此大失水准的任意球……

错了！这其实又是一个假动作，假射门实贴地长传。可明显见到皮球刚好从法国队的人墙下穿过。

法国队的后卫们都被这一假动作蒙蔽，而忽略了跑位接应的费迪南德。



轻松接到皮球后，利用了上期介绍的射门方法，左脚侧身抽射远角得分！此君并没能入选英格兰队，只好在游戏中显露一把了。

下期预告：

直接射门式罚球魅力完全尽显！贝克汉姆落叶弧线任意球！卡洛斯重磅炮弹任意球！低平割草式任意球！任意球的地狱式训练法！不同类型的个性化任意球动作！跨越人墙的技巧等所有任意球的要点尽在下期的《足球学堂》为大家作完全图解演示！

边路直接助攻的罚球演示：

如在边路中获得罚球机会，应传出往中路并带强烈旋转的球，才有更大可能取得直接助攻的机会。下面的进球就是一个很好的例子。利用左+○传给站于空当位置上的基利·冈萨雷斯，其凌空抽射力量虽稍显不足，但巴特斯极为愚蠢的失误使皮球从他胯下顺利地溜进球门。



金球评价

在上面进球中，值得我们留意的地方有几个。1：齐达内在深入禁区后拥有明显的主动权。在《WE7国际版》禁区一侧（下）即点（球）的设定，使对方迟迟不敢凶狠地拼抢其脚下的皮球。由于这个原因而直接导致了其后面的顺利出球。2：维尔托德在接球一瞬使用了R1胸部停球的操作，使皮球更好地被控制在脚下以便传出皮球。3：几次传球的时机把握很及时，在对方的防守出现漏洞时都立刻传出皮球，使对方难以及时防范最后导致整条防线的崩溃。4：运用了真正的足球战术对皮球进行大范围的转移，传球路线从左路——右路——中路，使对方的防线出现大规模的混乱。

本期最佳进球：高开低走

本期笔者挑选的金球是以下底传中的方式为战术开端，刚好可以衔接以前研究过的下底传中攻略，深化大家对这个技术含量较高的战术概念。以下请各位齐来看看笔者这个自认富含战术、技术、意识等要素的进球吧。



1：齐达内带球往底线突破，并将阿亚拉卡在身后。此时已可见另一侧的维尔托德处于极有利而没人防守的位置。

2：虽此时贝隆已拍马赶到与阿亚拉做出一个双人夹击，但仍然无法阻挡“足球艺术大师”在临近出底线时一脚华美的转身左脚传球。

3：接到皮球后的维尔托德在这个位置上并不适宜射门，但阿根廷的后卫们对齐达内这般准确的传球显然未能及时反应过来。萨穆埃尔只好硬着头皮上前防守给队友补位。



4：…但中路留下的巨大漏洞却被维尔托德抓个正着，后者将皮球传往在中路已等候多时的特雷泽盖。



6~7：捕捉能力极强的禁区杀手特雷泽盖一脚卧身抽射，将皮球送入网窝。

iQue 神游堂

马力欧再次踏上英雄救美的征程！这一次，等待他的又将是什么呢？

一天，马力欧应邀参加桃花公主的宴会。突然，酷霸王这个不速之客从天而降，它利用“星之杖”的魔力，霸占了公主的城堡，并把它升到遥不可及的星空中，同时也夺走了人们的美好愿望。马力欧见状立刻挺身而出，却无法阻止酷霸王的恶行，还是被强大的魔力高高地扔了出去，落在森林里……

昏迷中的马力欧隐隐约约听到七颗“星之魂”在召唤他：桃花公主正在急切地等待他的救援……了解了一切之后，马力欧毅然决定，先去解救七颗“星之魂”，获得强大的星之能量，再去打败酷霸王，夺回“星之杖”，救出桃花公主！



↑在冒险的旅途中，会得到许多朋友的帮助，一定要多交谈哦！





一遇到突发事件，马力欧也会从容接受挑战。

跨越7片奇妙地域的探险旅程

纸片马力欧™



机种：神游机
类型：动作RPG
价格：48元人民币



多至7位人物的团队组合



独创的2D剪纸造型＋3D游戏场景

趣味十足的RPG回合制战斗模式





纸片马力欧限量版主题纪念品大派送！



iQue 有奖问答

如果您是神游机的用户，并已经注册了神游俱乐部，均可获得由神游科技（中国）有限公司提供的小神游GameBoyAdvance精美海报一份，其中的20名幸运者更可获得限量制作的纸片马力欧主题纪念品一套！

·请选择

- ☐ 我是神游机的用户，并已经注册了神游俱乐部
- ☐ 我是神游机的用户，但还未注册神游俱乐部
- ☐ 正在考虑或准备购买神游机
- ☐ 正在考虑或准备购买小神游GBA

·个人资料：

俱乐部会员号（必填）__________

真实姓名（必填）__________

生日（必填）__________

联系地址(必填)__________

邮编（必填）__________

电子邮件__________

MSN__________

QQ__________

电话__________

1.您最喜欢下列哪一款神游游戏？

- ☐ 神游马力欧
- ☐ 星际火狐
- ☐ 水上摩托
- ☐ 赛尔达传说—时光之笛
- ☐ F-ZERO未来赛车
- ☐ 马力欧卡丁车
- ☐ 耀西故事
- ☐ 纸片马力欧

2.您购买神游机的主要原因是什么？(多选)

- ☐ 性价比高
- ☐ 游戏吸引
- ☐ 个人收藏
- ☐ 支持正版

其他__________

（参与本次调查的读者请自行复印本页的表格，填写好并寄回本刊。同时在www.vgame.cn上也可以进行在线投票。凡寄回调查表的读者将有机会获得由神游公司独家提供的精美赠品）

守护圣心动介绍



光之守护圣 朱烈斯

光辉的荣耀

光之守护圣朱烈斯出身于主星大贵族之家，是守护圣中最尽忠职守也最有责任感的一位。他的光之力代表了荣耀与尊严。由于性格使然也由于过去的某段经历，朱烈斯与暗之守护圣克莱维斯的关系极端恶劣，两位最尊贵的主神不和在圣地已经是公开的秘密了。

朱烈斯是责任感超过别人两倍的首席守护圣，然而在他不苟言笑的背后其实藏着非常温柔的一面，只不过由于生性高傲所以从不曾表现出来。事实上他是一个不太会表达自己心意的人。一直觉得严肃如他能够追到的话实在是超有成就感！



由速水奖先生超级华丽沉稳、简直就是光之化身的嗓音来演绎的朱烈斯，无论在动画drama还是游戏中都是让人过耳/目不忘的耀眼角色。

~Profile~

声优：速水奖/推定年龄：25岁
身高：188cm/体重70kg
诞生日：8月16日/星座：狮子座
血型：O型/发色：金/瞳色：天蓝



火之守护圣奥斯卡

狂放的坚强

如果要用一个词来诠释出身草原惑星军人家族的火之守护圣奥斯卡的话，那没有比"花花公子"更贴切的了。只要是漂亮的女生他都喜欢，这从他对女性的态度——原则上没有讨厌的女性就可以看出来（冷汗……），可以毫不犹豫地对着女性说出无比肉麻的话，却又不让人觉得不舒服。喜欢叫主角"小姐"，是一个对工作和爱情都会倾注全部力量和热情的人。他的火象征着坚强和霸气，是圣地武力剑术最强的一位，同时也是朱烈斯得力的副官和最好的朋友，



豪放磊落的军人，自视甚高，与水之守护圣卢米埃的关系不好。他的潇洒俊美掳获了无数的芳心，但是根据由罗绘理女王的原话，奥斯卡的原型是某个品种的狼犬……我再汗……

~Profile~

声优：堀内贤雄/推定年龄：22岁
身高：189cm/体重：79kg
诞生日：12月21日/星座：射手座
血型：AB型/发色：浅红/瞳色：冰蓝



水之守护圣卢米埃

优雅的温柔

卢米埃是象征亲切与温柔的水之守护圣，也是克莱维斯的副官，是一位非常亲切和蔼的人。出身海洋惑星，是平民，父亲是画家，因此本人也有非常高的艺术造诣，对绘画和乐器非常在行，最擅长的是竖琴。温柔如他，在即使是所有人都会生气的情况下也只会露出忧伤的表情而不会责备任何人。

水之守护圣卢米埃大人属于感



情极为细腻的水样美人，当他为你心动的时候会将你的容颜绘进他的画中，挂在他于圣地的办公室里，时时刻刻都和你在一起（抖……大人，你该不会是用来练飞镖的吧？）。

~Profile~

声优：飞田展男/推定年龄：21岁
身高：183cm/体重：67kg
诞生日：5月3日/星座：金牛座
血型：A型/发色：银蓝/瞳色：深海蓝



地之守护圣鲁瓦

沉稳的智慧

象征着智慧的地之守护圣鲁瓦咳咳……套用某位大人的话来说就是标准的铅字中毒者，无书不欢。标志性装备就是一本厚厚的书，整个人看起来迟钝而且土气，喜欢说教，出身沙漠惑星，同样是庶民(这样看来好像朱烈斯是最有钱的人……)，父亲是个学者。总体来说他是一个很特别的人，虽然看起来有点呆呆的，但事实上却是一个非常稳重而且知识渊博的人，绝对跟朝三暮四没有任何关系。俊秀的他温和谨慎，



负起了教导几位尚且年幼的守护圣的重任，是个尽职善良的大好人，不过对于爱情一窍不通，常常自己手忙脚乱……要追他就要有被一屋子书淹没的觉悟。

~Profile~

声优：关俊彦/推定年龄：26岁
身高：177cm/体重：65kg
诞生日：7月12日/星座：巨蟹座
血型：AB型/发色：蓝绿/瞳色：灰



暗之守护圣克莱维斯
伤逝的安详

~Profile~

声优：岛田敏/盐泽兼人(故)/田中秀幸
推定年龄：25岁
身高：190cm/体重：73kg
诞生日：11月11日/星座：天蝎座
血型：A型/发色：漆黑/瞳色：黑水晶

暗之守护圣克莱维斯出身于边境惑星的流浪民族，看起来对任何事情包括自己守护圣的职责都漠不关心，这也是最让光之守护圣朱烈斯诟病的地方。他的黑暗代表的是毁灭与安详。然而看似冷漠无情的他背后藏着的是一段心的创伤，因为他曾与一代女主角之前的女王候补安琪丽可，也就是宇宙第256代女王陛下有过一段恋情。然而当他的恋人在爱情与王位间选择了后者时，年轻的克莱维斯受此打击性格丕变，一夕间变成了阴沉孤僻而无法亲近的人。

然而孤僻冷漠的克莱维斯却又有非常温柔的一面，在他的庭院中居然有专为动物辟的休息场所，远远望着那些生灵的他安详又平静，仿佛不属于人间般的幽远。 他总是让自己身处黑暗之中，无论衣饰还是居所都是清一色的黑色调。他远离人群，遗世独立，偶尔才透过自己的水晶球看着他黑暗之外的世界。克莱维斯代表的是黑暗的无比魅力，但时至今日他已经厌倦了自己的黑暗，他的内心是渴求着光明之幸福的，而你是否就是那个将他引领出黑暗的人呢？笑～～某魂可是克莱维斯的死忠啊，最爱的就是他了，在我眼里没有任何人能够比得上这黑暗化身的魔魅男子！

在声优方面，克莱维斯的角色是换人最多的，这也从侧面反映了该角色的演绎之难。最初的声优岛田敏(drama《アンジェリーク Hello Again》)怎么形容呢？嗯……实在是没想到这样的声音竟然也可以做声优。不过从游戏开始，克莱维斯的声优就换成了盐泽兼人先生。这是让克莱维斯的形象陡然提升，并开始拥有无数死忠加铁杆fans的一个转折点。但是盐泽兼人殿不幸在2000年5月10日早早过世了，从今以后再也不会有同时具有黑暗的魔魅和水晶般澄澈嗓音的克莱维斯了。当我正在写这篇文章的时候，离盐泽先生的4周年忌日还有五天，斯人已逝，音容宛在，天地悠悠，此恨无极！继任的田中先生虽然在盐泽大人之前也是很有口碑的专为黑暗系人物配音的声优，但毕竟岁月不饶人，田中先生的声线已经明显老化了，让人一听就觉得这个人是个四五十岁的大叔，绝对不是二十多岁的克莱维斯。光荣这次换人实在欠考虑，因为另一位声优山崎たくみ的声线是众所周知地接近盐泽大人，无论从声线还是年龄来说都是比田中先生更好的选择。仅仅因为田中先生名头比较响就贸然选择了不适合克莱维斯这个角色的替补者，这个决定实在是失策，很明显从田中先生配音的三代游戏起，克莱维斯的人气已经大不如前了。





不得不说，RUBY PARTY在人物的设定上确实很有一套。安琪莉可系列中，既有沉稳高贵的朱烈斯，又有带着心的创伤、幽魅冷漠的克莱维斯，花心但俊帅有形的奥斯卡和温柔如水体贴细心的卢米埃，充满智慧又稍有些迟钝的老好人鲁瓦，像个弟弟似的马歇尔，风一样开朗有朝气的兰迪和看似暴躁却也不乏善良热情的萨非尔，还有天生乐观优雅美丽的奥利威，优质男人的类型基本上都集全了。可以看出，RUBY PARTY在设定这九位守护圣的时候显然是仔细研究过女性所喜欢的不同类型的男性，并将这几种类型的男性典型化，套句广告辞——必有一款适合您！ 之后来说，不管是早期的《梦幻奇缘》、《卒业M》到最近也最优秀的《心跳回忆GS》，都没有超出过安琪莉可设定下的人物性格范畴。不管如今的安琪莉可变成了什么样子，在人物设定上RUBY PARTY确实堪称业界典范，无人可比。(待续)

文/暗是魂



新作热力送



厂商：D3 PUBLISHER
机种：PS2
发售日：2004年6月10日

STORY

生于音乐世家，以成为音乐家为目标的响露卡(主人公)刚刚转校到青叶台高中。当她正在为自己的将来而烦恼时，校内的人气高中乐队“CECILIA”突然提出了希望她能够为其作曲的要求。一畅音乐与爱情的挑战即将展开……



圣中庆介

“CECILIA”的吉他手，性格开朗爱开玩笑，虽然还是个高中生，但吉他的技巧却是专业级的！

天城来栖

“CECILIA”中惟一的三年级学生，也是乐队中的领导。由于自尊心很强，所以常常会和别人起冲突。



百濑戒十

人气乐队“CECILIA”的主唱。由于性格内向，所以总给人以一种沉默寡言的印象。作为乐队的主唱很有责任感，每天都在努力练习。

月轮野树

成熟稳重，为人和善。在“CECILIA”中担任贝斯手一职。虽然平素对女孩子非常绅士，但其实对恋爱并不怎么感兴趣。

令人心跳的恋爱AVG和音乐游戏合为一体！玩家将扮演高中乐队的一名女性成员，参加音乐活动、与众多帅气的男性角色演绎浪漫的爱情故事，度过充实多彩的校园生活。玩家实际游戏与其他角色对话时会面临多条分支选项，角色的好感度和之后的剧情将根据你的选择发生变化，而且某些分支选项在选择时间上还会有限制。此外，除了脸红心跳的爱情事件以外，游戏中还加入了大量的音乐游戏部分。在这梦幻般的校园生活中，你将和谁一起迎来怎样的结局呢？

责编/飞月

四格爆笑小剧场



飞 月 邀 你 一 起 品 尝

三栖下午茶



GUNSLINGER GIRL

The girl has a mechanical body.However,she is still an adolescent child.

枪弹之下的幸福

福利公社——隶属意大利政府的一个专门从事公益事业的机构，但这也只是它的一层“羊皮”而已，真正的福利公社是专门为政府执行各种特殊任务的暗杀集团，而公社内部的杀手则全部是经过肢体改造与洗脑的少女。为什么要选择少女呢？一方面是因为目前进行义体改造的身体越年轻越能产生更好的效果，另一方面是因为以少女作为杀手可以放松目标的警惕，不易引起注意。基于这种考量，公社专门派出大量特工人员在全国各地寻找身体残疾且失去双亲的少女，之后便以福利院的名义将她们带回公社进行改造与洗脑并指派一名特工作为她的责任官，在进行一系列的各种训练之后就要去执行各种下达的任务了。这个时候的两个人被称为“兄妹”，“哥哥”是被指派为责任官的特工，而“妹妹”——也就是经过改造的少女，她们被统称为“GUNSLINGER GIRL”。



2003年，原以为会是很悲惨的一年，太多公式化的动画已经基本麻木了动漫人的心志而且愈演愈烈——就像是麦当劳、必胜客之流的西式快餐一样，虽然食物种类繁多，但却大多没有什么营养可言，偶尔吃吃还好，总去吃它一样是会死人的。尽管那时有想到也许会有人丢块石头进这毫无波浪的湖泊之中，但怎么也不会想到打破这一片死寂的却是5个杀手少女——2003年秋，《GUNSLINGER GIRL》开始播映。

在《Chobits》之后，监督浅香守生老师在无形中被定性为了“无敌的美少女动画监督”，但是在《GUNSLINGER GIRL》中，我们却没有看到生活化的轻松剧情与艳丽的色彩，取而代之的则是悲哀的故事与令人心悸的灰暗，而在大惊过“这真的是浅香老师做的监督吗”之后也再说不出什么了……

“今天和乔治说了好多的话，以后我也会加油的。”

“只要乔治能够夸奖我，我就很满足了。”

“希望我不会给乔治带来困扰。”



看着汉丽埃塔毫无表情的不断重复过射击、换弹夹之后再说出这些话的时候，我才发现她们所在追寻的是什么——幸福，而且是在枪弹之下的残酷的幸福。明人不知道其他人的幸福是什么，但是有游戏玩、有动画看、朋友和家人都相安无事就是明人所追求的幸福，而在《GUNSLINGER GIRL》中那几名少女所追求的幸福是什么？是在经过义体改造、洗脑并且靠着药物所支撑的短暂的生命中与责任官的朦胧却无望的爱，而维持着这个幸福的惟一的方法就是遵从命令不断的去杀人，那些少女也正是在这样做着。不知道为什么，突然想到了“知足者常乐”这句话……



Claes　Rico　Henrietta　Triela　Angelica

在经过了9话这样对感情的描写刻画之后，浅香老师终于在TV版第10话“热病”中安排了公社另外一对兄妹——爱尔莎与拉乌罗的死，两人的死是那么的离奇——一颗子弹钻进了拉乌罗的后脑，另一颗子弹射入了爱尔莎的右眼，那是义体惟一的弱点。观众都会不禁去想“到底是什么人仅仅用了两颗子弹便射杀了一对‘兄妹’”，而动画中也用去了整整一话展开调查，但是直到第11话“恋慕”中汉丽埃塔揭开了爱尔莎与拉乌罗死亡原因的神秘面纱后观众才发现，两人的死其实是对整部作品高潮的最后托垫……

“如果爱一个人爱到无法自拔，而且一旦知道了无法永远在一起的话……如果是我的话，一定会杀死对方，然后……这样做。”

说完，汉丽埃塔便抢下了手枪，并且对准了自己的右眼，在漆黑的枪口与爱尔莎自杀后退膛弹落的弹壳的两个切镜之后是乔治将汉丽埃塔扑倒在地的一幕。倒在地上的汉丽埃塔睁开双眼，微笑着看着乔治……

“没关系，没有开枪，你对我这么好，我怎么可能会自杀呢。”

真相的公布将剧情的发展推向了高潮，同时也将这些少女对她们所追求的那残酷幸福的渴求推到了顶点。但是作者与监督似乎并不满意这样的结局，这部动画还需要给观众更大的触动。终于在TV版的最终话“流星”的最后，伴着布满夜空的流星雨、贝多芬第九交响曲《欢乐颂》，还有责任官马鲁哥正给她讲着的Pasta的故事，身体状况长期不安定的安洁丽卡在病床上永远地合上了双眼，她终于也得到了她一直以来所向往的幸福。





“安洁丽卡？睡着了吗？安洁丽卡……”

GUNSLINGER GIRL Vol.1～兄妹

在《GUNSLINGER GIRL》TV版播映半年之后，这部出色的动画作品理所当然被制作为了游戏，并且分5话发售——《Vol.1～兄妹》、《Vol.2～天体观测》、《Vol.3～少年》、《Vol.4～人形》、《Vol.5～约束》。游戏中除去采用了全新的原创剧情外还增加了两名新角色——比娅与阿内斯特。阿内斯特是比娅的负责官，同时也是她的亲生哥哥，比娅身体经过义体改造之后他就辞去了情报局的工作而转入福利公社。但他真正的身份却是共和国派遣的间谍。另外，他对乔治也抱有一种同病相怜的感觉。比娅是阿内斯特的亲生妹妹，她的义体内装有比早期型的汉丽埃塔更先进的部件。虽然总是面无表情，但内心却深深爱着自己的哥哥。因为这样，即使发觉自己是在被哥哥利用，但还是决心义无返顾的继续追随阿内斯特。

作为一款射击游戏而言，这部游戏做的倒也是满有味道，枪战的感觉十足，各种系统也算是满友好，惟一令明人放不下心的是原作的味道。原作最大的魅力不是在于可爱的少女也不是激烈的枪战，而是充满悲伤的感情故事。从一款射击游戏的角度出发，剧情的体现能力实在是很有限，不过目前《GUNSLINGER GIRL》也只是刚刚发售了《Vol.1～兄妹》，惟一见证是否能够保留住原作味道的方法也只有等5话全部发售之后再做评论了……总之游戏部分就暂时在这里搁笔吧。



对了，整篇文章写到这里突然想到了另外一点，其实日本业界的其他监督应该感谢浅香老师的，也许他发现了一个防止自己作品中的女孩被那些有“罗莉”癖的家伙YY的好方法——就是悲惨，越悲惨越好，这样想YY也YY不起来了……话又说回来，也许明人小看了那些家伙的“罗莉”精神了呢……

文/星川明人

责任同人剧场
——钢之炼金术师——

“爸爸没有告诉我们要去哪里就出门旅行去了，于是妈妈越来越频繁的眺望远方，但是自从我们开始学习炼金术以来，她就越来越多地露出笑容。妈妈一直鼓励我们，使我们的心完全融入了炼金术里。”

当一堆无规则的有机物逐渐在强光中转化为一个可爱的布娃娃的时候，艾尔利克太太相当的欣慰。自从丈夫霍恩海姆出走之后，她很少如此真正的感到快乐。两个稚气的孩子脸上依稀看得出丈夫的坚毅轮廓。于是她打开了原本只属于丈夫的私人空间，让两个儿子尽情地去学习炼金术，也敞开了长久以来自闭的心。那一年，爱德华六岁，阿尔方斯五岁。

当两个孩子捧着他们新完成的炼金作品出现在面前的时候，艾尔利克太太仿佛看见了丈夫的影子。霍恩海姆是一个很棒的国家炼金术师，孩子们对于炼金术的天赋自然也遗传自他。那天阳光相当的灿烂，纯白的床单、儿子的笑颜、微风的和煦……艾尔利克太太擦擦额头上的汗水。多年家务的辛劳不但没有令她过早的衰老，反而给她增添了母亲的慈祥。对于她来说，任何事情都比不上两个儿子的快乐最为重要。邻居家小女孩温莉对于父母过早离世的感伤刺激了爱德华兄弟，炼金术中理论上的“人造人HOMUNCULUS”真的可以完成么？这也成为小小年纪的爱德华心中一个难以抹去的梦想。那一年，爱德华八岁，阿尔方斯七岁。



转眼间，日子匆匆地在爱德华兄弟饶有兴致地学习炼金术时滑过了。

两个孩子怀抱采回的蔬菜水果兴冲冲地打开家门。然而他们见到的景象令年幼的心灵感到震惊——昏暗的房内，母亲毫无知觉地倒在地上，周围的东西散了一地。



那种震惊是无法描述的。对于我们来说，我们习惯了长期以来“惟一”的陪伴，这个“惟一”可以是女孩心爱的随身玩伴布娃娃，可以是男孩钟情的第一双篮球鞋、可以是收音机里的电台广播……因为它是独一无二的，所以我们总是在享受“惟一”的时候暗暗祈祷它不要离开自己。可是明知道总会有物尽人终的那一天，我们总还是无法接受那一个时刻的到来。

“亲爱的……”母亲昏迷中仍然对丈夫无法忘怀。汗水从额头滑落，很烫——并非不思念丈夫，只是几年来她不能在孩子面前流露出半点忧伤的情绪。她忍着病痛抚养两个孩子，目的就是希望将自己曾经从丈夫那里获得的欢乐传递到孩子身上。

爱德华小小的拳头捏紧了……尽管不能原谅父亲的不辞而别，母亲的思念却让他如芒在背。本应无忧无虑的年纪却承担起过多的压力是最悲哀的事情。

“炼成点什么给我吧，爱德华？”窗外的夜风好大，艾尔利克太太的声音却很微弱——她在笑，笑得好轻松，“对了，就要点花束吧。”

爱德华也在笑，阿尔方斯笑得更是灿烂。

大家都在笑，似乎这个世界本来就是没有悲伤存在的。

母亲的手好冰冷。

应该是泡在洗衣服的水里太久了的缘故吧。爱德华自我安慰地想着。阿尔方斯也很懂事地跟母亲和哥哥的手紧紧握在一起，想为母亲取暖。

“你爸爸……总是……给我做……”

三只紧紧握在一起的手突然滑落了一只，母亲的表情好幸福，幸福得好像回到了与霍恩海姆初识的刹那。求求你，妈妈！求求你！我很喜欢你那褐色的眼眸，我喜欢你十年来一直温柔的注视我！求求你，不要轻易的闭上眼睛！你闭上眼睛怎么能看到我为你炼成的花呢？我做的比那个人还要好……比那个人……比爸爸……还要……好……

妈妈，你能看到么？我为你做了那么多的花，纯白的百合，比爸爸送你的要多好多。

雪白的床单还在晒衣绳上随风舞动，妈妈，你又忘了收回来了；



今天晚上吃什么呢？妈妈，尽管吃了好几年，我们还是吃洋葱色拉吧！我都觉得吃不腻；阿尔方斯又长个子了，妈妈你一定是偏心，给他好吃的东西，害的我营养不足都长不高！

床单我会收回来的；吃不完的洋葱色拉我再也不会偷偷的用炼金术埋到地下去了；我一点都不嫉妒阿尔方斯，真的，因为他是我的好弟弟！

妈妈，我好喜欢你褐色的眼眸，褐色的，跟我和弟弟都不一样的，温柔眼眸……

『TRISHA ELRIC』，妈妈，那个刻墓碑的人把你的名字刻得好难看！

“哥哥……我好饿……好冷……我们回家吧。”

“艾尔，”爱德华面无表情地看着石碑，“我们将妈妈……变回原样吧！”

“妈妈看到炼金术就会高兴，其实是因为想起了爸爸。我们终于明白了。”

那一年，爱德华十岁，阿尔方斯九岁。

文/绫小路义行

三栖人 新闻速递 NEWS EXPRESS

《向北 ～Diamond Dust Drops～》DVD-BOX1发售日确定



由广井王子原作，以温馨清爽的画风和浪漫的爱情故事在游戏和动画平台上为众多FANS喜爱的作品《向北 ～Diamond Dust Drops～》即将推出DVDBOX。这套动画套装预定将于8月18日发售，售价22,890日元，共收录七话。DVD-BOX2也预定将在今年10月份发售。

豪华四大特典

★NO CCHI描绘的特制BOX★茜木温子60CMPaperFigure
★人物明信片三张★32P特制小册子

《火影忍者》剧场版闪亮登场



由岸本齐史原作，于1999年开始在《周刊少年跳跃》上连载的人气漫画《火影忍者》在被改编为TV动画后，也即将登上大银幕。这部名为《大活剧！雪姬忍法帖！！》的剧场版预定今年夏天在日本全国东宝洋画系剧场公映。同时上映的还有一部短片《木叶之里的大运动会》。该作由冈村天斋监督，隅泽克之负责脚本，西尾铁也担任人设。

STORY 鸣人等人这次的任务是要保护主演《风雪姬的大冒险》电影系列的超级女明星富士风雪绘。为了拍摄该系列的完结篇，剧组必须到全年被冰雪覆盖的“雪之国”实地拍摄，然而雪绘却说“绝对不去雪之国！”并逃出了摄影现场，到底富士风雪绘有什么难言之隐还是过去曾发生过什么事情呢？

数码怪物推出长篇全CG动画最新作

东映动画和BANDAI公司即将联手制作《数码怪兽》系列的最新作《DIGITAL MONSTER X-evolution》，该作将是一款全CG长篇动画，预定2005年初公开。

《数码怪兽》除了曾放映过《数码怪兽冒险》《数码怪兽冒险02》《数码怪兽tamers》《数码怪兽frontier》4个系列以外，还制作过7部剧场版作品。这次的新作由角铜博之担任监督，脚本由曾制作过TV动画《.hack》《GHOST IN THE SHELL》的伊藤和典与负责小说版《.hack》及TV动画《AirMaster》脚本的川崎美羽等人参与制作。CG动画则由中国香港的CG制作公司“Imagi International Holdings Limited”负责。

“哦！小熊饼干”



BANDAI日前和小食品公司Tohato合作推出以《蜡笔小新》的主人公野原新之助最喜欢的零食“小熊饼干”为主题的小食品“哦！小熊饼干”，并于6月14日开始正式在日本的各大超市、超级点心卖场上市。

包括《金色的卡修贝尔！！》《蜡笔小新》在内，BANDAI预定将在2004年度发售5种合作商品，达成10亿日元的销售额。同时，BANDAI和Tohato两家公司今后还将共同探讨更加多样化的合作发展途径。

商品名：“哦！小熊饼干”“おつ！チョコビ”
预定销售价格：60日元
发售日：2004年6月14日
商品内容：哈密瓜味小饼干 10块

保质期：12个月
主要消费群体：幼儿、小学生
发售商：BANDAI
制造商：Tohato

百年迪斯尼7月冰上献礼

“一切都始于一只老鼠”的迪斯尼公司将于今年7月6日至11日在上海举行盛大的冰上公演。这次的“迪斯尼100周年奇幻冰上汇演”是为了纪念沃尔特·迪斯尼诞辰100周年而制作的全新剧目。这次公演将数十部经典动画和60多个卡通超级明星汇集成了2个小时，并由来自各国的前奥运冰上运动冠军们亲身演绎，制作阵容浩大，定会带来一场令我们为之眩目的视觉奇观。

责编/飞月

创刊十年 经典回顾

不知不觉间，《电软》创刊已经有十个年头了！十年之间，《电软》伴着读者们一起成长，共同经历了喜悦与艰辛。这其中最难忘的，当然是一个个曾经或者今天依然令我们感动的游戏。在我们回顾十年走过的心路历程的同时，当然不能忘记那些给我们带来欢乐的朋友——游戏！就让我们一同重温这难忘的激情！ 责编/小沛

史莱姆 篇





史莱姆的名字“Slime”，意思是泥浆、粘液。的确，起初鸟山明对于这样一个鸡肋式的角色，只是用了淡淡的几笔便勾画出了这样一个形似水滴一样的家伙。史莱姆在《勇者斗恶龙》系列里一直充当着一个简单的怪物角色，虽然它通常会成为历代主角首选的同伴，但它给人的感觉却永远是“初级阶段的伙伴”，并在以后的游戏中继续寻找更强的家伙。可是结果怎么样呢？最终的伙伴千变万化，可是最初的伙伴却永远是那个憨态可掬的，水滴似的史莱姆，于是，人们牢牢地记住了这个家伙，这个虽然不是很强大但是永远忠实地跟随着自己的史莱姆。



↑恶魔城里也有史莱姆？当然，此史莱姆非彼史莱姆。

在所有的游戏人物中，史莱姆可以算是登场游戏最多，并且是最富盛名的一个角色。虽然它不如星之卡比那么讨人喜欢，不像马里奥那么家喻户晓，不及索尼克那么所向披靡，更没有皮卡秋那般的超强人气。但也许正是史莱姆这种默默无闻式的生存方式，成就了它默默无闻的成功，并且成功得是那么的无可争议。可以想象，如果《勇者斗恶龙》里不再有史莱姆，那么《勇者斗恶龙》也将不再是《勇者斗恶龙》了，因为它缺少了最有力的伙伴。当然，这种担心是无稽的，谁也不会质疑下一代的勇者身边是否会有一只可爱的史莱姆，就像谁也不会质疑马里奥的游戏里是否会有蘑菇一样。因为它已经成为了这系列游戏中当之无愧的象征！



虽然很不起眼，但是没它还真不行！

★本刊下期将送出史莱姆精美手机链！



史莱姆参与的作品年表

由一个不起眼的小泥团，逐渐成为了不起的游戏明星，奇迹就在这中间发生……

FC主机时代

英文名	日文名	中文名	发售日期
Dragon Quest	ドラゴンクエスト	勇者斗恶龙	1986年5月27日
Dragon Quest 2	ドラゴンクエストⅡ	勇者斗恶龙2	1987年1月26日
Dragon Quest 3	ドラゴンクエストⅢ	勇者斗恶龙3	1988年2月10日
Dragon Quest 4	ドラゴンクエストⅣ	勇者斗恶龙4	1990年2月11日

SFC主机时代

英文名	日文名	中文名	发售日期
Dragon Quest 5	ドラゴンクエスⅤ	勇者斗恶龙5	1992年9月27日
Toruneko no Daibouken	トルネコの大冒险	特鲁尼克大冒险	1993年9月19日
Dragon Quest 1&2	ドラゴンクエスト1+2	勇者斗恶龙1+2	1993年12月18日
Dragon Quest 6	ドラゴンクエスⅥ	勇者斗恶龙6	1995年12月9日
Dragon Quest 3	ドラゴンクエストⅢ	勇者斗恶龙3	1996年12月6日

GB/GBC主机时代

英文名	日文名	中文名	发售日期
Dragon Quest Monsters	ドラゴンクエストモンスターズ	勇者斗恶龙怪兽篇	1998年9月25日
Dragon Quest Ⅰ&Ⅱ	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	勇者斗恶龙1+2	1999年9月23日
Dragon Quest 3	ドラゴンクエストⅢ	勇者斗恶龙3	2000年12月8日
Dragon Quest Monsters 2 Ruka's Adventure	ドラゴンクエストモンスターズ2 ルカの旅立ち	勇者斗恶龙怪兽篇2 ——露卡的旅行	2001年3月9日
Dragonquest monsters 2 Iru's adventure	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルの冒险	勇者斗恶龙怪兽篇2 ——伊露的冒险	2001年4月12日

GBA主机时代

英文名	日文名	中文名	发售日期
Dragon Quest - Torneko's Adventure 2 Advance	トルネコの大冒险 2	特鲁尼克大冒险2 不可思议的迷宫	2001年12月20日
Dragon Quest Monsters Caravan Heart	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	勇者斗恶龙 旅团之心	2003年3月29日
Slime morimori dragon quest shougeki no shippo dan	スライムもりもり ドラゴンクエスト	元气史莱姆 冲击的尾巴团	2003年11月14日

PS主机时代

英文名	日文名	中文名	发售日期
Toruneko no Daibouken 2	トルネコの大冒险 2	特鲁尼克大冒险2 不可思议的迷宫	1999年
Dragon Quest 7	ドラゴンクエスⅦ	勇者斗恶龙7	2000年8月26日
Dragon Quest 4	ドラゴンクエストⅣ	勇者斗恶龙4	2001年11月22日
Dragon Quest Monsters 1+2	ドラゴンクエスト モンスターズ1+2	勇者斗恶龙 怪物篇1+2	2002年5月30日

PS2主机时代

英文名	日文名	中文名	发售日期
Toruneko no Daibouken 3	トルネコの大冒险3	特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫	2002年10月31日
Dragon Quest 5	ドラゴンクエスⅤ	勇者斗恶龙5	2004年3月25日
Dragon Quest 8	ドラゴンクエスⅧ	勇者斗恶龙8	未定

游戏素质品评

- 创意指数 — 7
- 画面指数 — 8
- 音乐指数 — 8
- 上手指数 — 9
- 流行指数 — 6
- 经典指数 — 5
- 综合指数 — 7



疯狂大串烧



↑史莱姆第一次以主角身份登场的游戏。

→很早就吸引众多玩家目光的最新作。

←RPG开山作品，史莱姆初次登场。

东京游戏展上堆积如山的史莱姆。

东游记 日文地狱 第38回

内九椎～

星川明人
E-mail:tenkawa@163.com

编排/宇部



《日文地狱～电击版》已经做了3期了，虽说没有什么太大的纰漏却也说不上如何的出色，在这里明人感谢诸多老爷来E-mail提出意见并请老爷们继续监督，这票三匹白痴也会赌上不值钱的老命继续努力的。近来很多老爷来E-mail索要K1君与IC君的联系方式（基本上都是女生……），在征求同意之后本期放上两人的E-mail地址供老爷们鄙视，最好也能鄙视一下明人的……m(-_-)m。

K1：morisato@163.com

黄金IC：waysilent@sohu.com

民俗专场 其の二

～美しいよ!着物!～

如果说起日本的服饰服装和服的话想必没有老爷不知道吧，这种服饰除去通常服饰所具有的效用之外还有很高的艺术性、观赏性，而女性和服更是如此：色美的气质，配以腰部的宽带与装饰腰包，说其是一种艺术品也绝不为过。



彩艳而不杂，古朴之中又透出柔

因为日本的人口中80%以上都属于传统的“大和”民族，“和服”的名称便是由此而来，和服在日语中的汉字写作“着物（きもの）”（另外一种意思是统指服装）。和服的起源可追溯到西元3世纪左右，在《魏志·倭人传》一书中有记载道：“以布一幅，中穿一洞，头贯其中，毋须量体裁衣。”，不过书中所说的只是和服的雏形。大和时代时，倭王曾经先后三次派遣使节前往中国并带回大批汉织、吴织以及擅长纺织、缝纫的民间工匠，而之后东渡扶桑的中国移民中也有绝大部分是手工艺者，之后他们便将中国的服饰风格传入日本。

到奈良时代（西元715年左右），唐王接见了日本所派遣的来访使团并赠予了大量朝服，这批服饰光彩夺目，在当时的日本大受欢迎，上至朝中文武百官，下至国中黎民百姓。次年，日本天皇下令，举国上下全部穿着模仿隋唐时期样式的服装。

时至室町时代（西元14世纪），先前带有浓厚隋唐时期服饰特色的服饰逐渐演变并最终成为了现代形态的和服，这种服饰的特色在其后600多年中再没有较大的变动。而和服上装饰性腰包据传是日本妇女受到来日本本土传教的基督徒所穿长袍系腰带的影响而后增加的（未考证）。在1868年的明治维新以前日本人全部都是穿和服，但在明治维新之后，上层社会中的男士开始流行穿西服，也就是俗称的“洋服”。而日本女性逐渐改穿“洋服”是在西元1923年日本关东大地震之后，由于当时的日本女性依然穿着和服，大多因行动不便而遇难，自此之后，日本女性便逐渐开始改穿“洋服”。不过民族服饰终归是民族服饰，和服在现代依然是日本人最正式的服饰，无论是在节日庆典、婚葬礼或是庆祝儿童的“七五三”以及成年仪式等等重大场合时仍随处可见穿着和服的大和人。

感谢好友阪间三轮美提供相关资料，抽空请老爷吃炒饼

《编辑部的故事》补完版



马鹿物语 [すみません……AKIRA殿……]

■时间：2004.6.2 《日文地狱～电击版》第3期录制结束后

■地点：《电子游戏软件》编辑部

■明人：……

■IC：……怎么办啊？

■明人：谁让你说这个的，这次AKIRA不咬死你才怪……

■IC：……一兴奋就把AKIRA的原话说出来了。

■明人：……

■IC：……逃（に）げろ～

（……一起逃吧～）

■明人：もともと 俺（おれ）には 关系（かんけい）ねよ！！

（根本和我就没关系啊！！）

最近市场上出现了单独贩卖的EYETOY摄像头，价格大约在290元左右，不过听说有组装的?

市场风标!!!

价格最速报

本当参考价格

的确如此，不少JS拿组装EYETOY欺骗广大玩家，打假的重任就交给你的科普了!

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
↓		PS2 39001	1460	1450	1450	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		PS2 50000	1480	1470	1460	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		PS2 50000BB PACK	2350	2320	2300	主机标准配置+专用网卡+专用40G硬盘
↓		PS2 50001	1450	1420	1400	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		PS2 50006	1480	1460	1450	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		PS2 50007	1450	1420	1400	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		PS2 55006GT4限定版	1480	1460	1450	陶瓷白主机标准配置(无游戏)
→		PS2手柄	140	145	130	黑色
→		PS2行货手柄	200	200	200	银色
→		EYETOY套装	420	440	420	专用摄像头+EYETOY · PLAY
→		PS2记忆卡	120	120	125	8M
→		PS2行货记忆卡	175	175	175	8M
→		PS2限定记忆卡(生化)	150	160	160	机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等
→		PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	——
→		PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	——
→		PS2 D端子线	240	250	245	——
→		PS2行货DVD遥控器	140	140	140	——
→		PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	——
→		PS2支架（行货/组装）	110/15	110/15	110/15	——
→		PS2专用摇杆	120	150	125	——
→		PS2 BBUNIT	1050	1150	1080	专用网卡+专用40G硬盘
→		GT FORCE	1500	1550	1580	——
↓		XBOX港版	1500	1520	1470	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		XBOX日版	1600	1630	1600	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		XBOX绿光限定版套装	1720	1750	1720	限定主机标准配置（手柄X2）+XBOX LIVE通讯套装+机甲先锋+MOTO GP2
→		XBOX手柄(原装/组装)	240/50	250/55	225/45	——
→		XBOX记忆卡	160	165	160	——
→		XBOX连机线	150	165	145	——
→		XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	——
→		XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	——
→		XBOX DVD遥控器	50	50	50	——
→		GC日版	1400	1450	1430	主机+手柄1只+电源线+GBP
→		GC美版	950	980	1000	主机+手柄1只+电源线
→		GC合金装备限定版	2400	2250	2350	限定主机标准配置+合金TS+合金1代复刻
→		GC限定版(夏亚、FFCC、神乐)	2100	2150	2150	限定主机标准配置+游戏
→		GC手柄	160	165	155	——
→		GC无线手柄	340	350	355	——
→		GC记忆卡（251格）	135	140	145	——
→		GC限定记忆卡	160	180	155	梦幻之星
→		GC－GBA连接线	80	75	80	——

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		GBP	360	365	360	——
→		GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	——
↑		GBA	520	520	520	——
→		GBASP日版	800	795	790	GBASP+电池
↑		GBASP美版	790	790	780	GBASP+电池
→		SP洛克人EXE4限定版	1560	1600	1580	限定版GBASP+电池+游戏
→		SP口袋妖怪限定版	980	1020	1020	限定版GBASP+电池
→		SP FC版	980	1020	1020	限定版GBASP+电池
→		SP专用耳机	15	15	15	——
→		SP皮套	15	15	15	——
→		SP座充	29	30	30	——
→		SP专用充电电池包	55	55	52	——
→		SP主机包	20	20	18	——
→		SP外壳	15	15	15	——
→		GBA放大镜三合一	25	25	25	放大镜+白光灯+操作杆
→		GBA对战线	25	25	28	——
→		SP耳机转换器	15	15	15	——
→		SP水晶镜面	15	15	15	——
→		GBA超级记忆棒	49	49	49	4M
→		XG2(128/256M)	290/450	310/475	315/460	烧录器+烧录卡+连接线
→		EZ2(256/512M)	580/890	595/880	570/880	烧录器+烧录卡+连接线
→		EZFA	570	550	555	烧录器+烧录卡+连接线
→		GBALINK(128/256M)	350/480	335/465	345/470	烧录器+烧录卡+连接线
→		EWIN(256M)	550	565	550	烧录器+烧录卡+连接线
→		GBA电影卡	160	170	175	未含CF卡
→		PSONE101	560	570	550	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PSONE102	540	550	535	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PSONE103	540	550	535	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		神游机	598	598	598	神游机+神游卡+电源+AV线
→		共游盒	350	350	350	共游盒+共游机+连线
→		WSC	180	200	185	BANDAI16位彩色掌机
→		SC	310	330	315	水晶版swan
→		DC美版	330	350	340	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		DC日版	280	300	300	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		DC手柄	48	50	50	——
→		DC记忆卡	48	50	50	——
→		PS2 39001	1000	1050	980	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		GC	780	800	780	主机+手柄1只+电源线
→		XBOX	1200	1230	1150	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		GBA	415	410	430	——
↑		GBASP	685	680	700	GBASP+电池

■PS2及周边 ■XBOX及周边 ■GC及周边 ■GBA及周边 ■PSONE及周边 ■神游及周边 ■WS及周边 ■二手主机及周边

※凡未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

BETOP 北通产品

官方授权网络媒体
网易游戏频道：
game.163.com
網易 NETEASE www·163·com

官方授权平面媒体
电子游戏软件 GAME SOFTWARE

BETOP

http://www.betop-cn.com

拥 / 有 / 北 / 通 / 游 / 戏 / 更 / 轻 / 松



北通2004
实况足球
精英争霸赛
——北通电子竞技系列活动

比赛平台：PS2实况足球7国际版
比赛时间：分赛区：7月15日～7月30日
总决赛：8月7～9日
奖项设置：分赛区一等奖现金1000元
总决赛一等奖现金10000元
（总决赛现场另有实况强区大赛及2对2团队赛）
报名时间：6月5日～7月5日
报名办法：详情请登录北通网站



北通振动手柄3(BTP-C033)



北通球王(BTP-2123)

主办方：北通电子有限公司（注：此次活动解释权为北通电子有限公司所有）

协作媒体：
PCHOME（电脑之家）/搜狐游戏频道/太平洋电脑网/大众软件/电脑商情报/完全实况/GAMEPRO/猫扑网/EG游戏论坛/电脑报/PS2中文网/小熊在线/体坛周刊/新亚游戏网站/游戏日/大学生杂志/中国网友报

分赛区城市	承办单位	联系电话	分赛区城市	承办单位	联系电话	分赛区城市	承办单位	联系电话
北京	北通电子	010-85618246	石家庄	英特电玩	0311-7763555	南宁	鸿立电玩	0771-2870848
上海	北通电子	021-62052398	沈阳	上美电器	024-24147032	郑州	闯关族电玩	0371-6967363
广州	北通电子	020-38736400	天津	晶合软件	022-24010382	福州	聚友电玩	0591-7523788
成都	长江电玩	028-83234728	济南	圣颖电子	0531-5330267	无锡	昌盛电玩	0510-2705710
南京	新世界电玩	025-85514909	西安	PS2玩家俱乐部	029-85361132	长春	升弘扬俱乐部	0431-4910525 13304431979
武汉	夏源口袋电玩	027-82845979	长春	金卡王电玩	0431-8956096	济南	三联家电	0531-6086351

闲扯游戏BAR

这期开始由我来接手"闲扯游戏BAR"栏目,说实在的对于念书时语文成绩就一直比较烂的北斗来说是一项大挑战呢。不过换个角度想想,这样一来很多以前由于担心自己文笔不好而没有寄文章过来的读者朋友倒是一个很大的鼓励哦:原来这个世界上还有比我文字更烂的生物存在啊(笑)!所谓"塞翁失马焉知非福"大概就是指的这个意思吧? 责编/北斗

最近关于FF的论战越来越火,读者们的稿件纷纷如雪片般的飞来。其中对"萝卜的味道"一文的回应最为激烈,这次北斗一次刊上三篇针对此文的比较有代表性的文章,希望各位能看得过瘾。我们进行论战更多的是想要促进玩家之间的交流,希望大家在论战时要尽量抱着客观与宽容的态度;当然个性与激昂的文风才是闯关族们最宝贵的财富!

群雄逐鹿,鹿死谁手?

——我看NDS与PSP的掌机之争

本届E3的确给这个世纪的玩家带来了前所未有的感动,其中最够劲猛的料当数SONY和NINTENDO对他们各自新一代的便携游戏机的公布了!玩家面对这两家公司的狂轰乱炸似乎都有些晕头转向,于是玩家很自然地被分成了三部分:小S(PSP)派、老人(任)派和迷茫派。前两派会有多少人我不清楚,但可以肯定的是第三派的玩家人数绝不会少!我今天不想说自己是哪一派,只想从一个玩家的角度发表一点自己的看法。

长相篇—— 从外观上来看PSP(以下昵称为小S)的确要高出老人不少,SONY细致的做工简直让人没话说!她看上去就是那么的高雅、华贵,充满时代气息。 她就是玩家身份的象征,是你炫耀的资本,吸引MM的杀手锏(^_^!);相比之下老任的新宠DS(以下昵称为:老D)就像一个乡下妹一样有些相形见绌了!这也充分体现了老人守旧的思想,要是有一天让我看到老人我都想K他,好不容易生个女儿,居然长得这么丑!

体质篇(机能)—— 瞎子都知道谁是赢家了,这里就不用我再浪费大家时间了。小S强就一个字!但在这里我想谈谈的是由她们的先天"体质"延伸出来的一些东东。小S的机能的确够强劲,看到画面后觉得跟老D的简直不在一个档次上!依我看,她甭叫PSP,就叫PS2P也不为过了!其实说穿了小P充当的只是一个PS的延伸的角色,想必初期的软件都会以移植ps或ps2的游戏为主,原创作品只能占少数。而老D却不一样,她拥有双屏(下方的为可触摸屏)、麦克风、WI-FI(无限网卡)等这些特点。这都意味着游戏制作人将能有更大的空间发挥。更多的创意将会孕育更多的玩法,更多的玩法却可给玩家带来无限的欢乐与感动!曾见有人开了个玩笑说:"老D还能用在考试作弊上,因为它表面上看起来像个计算器(看来土也有土的好处啊!汗),实际上确实是一个可以16个人联机的超级作弊工具(汗!^_^果然极具想象力啊)!"

其实,不止他们,连我都有点小创意呢,说出来跟大家分享一下吧!

小创意① 在传统的RPG游戏中攻击敌人时你不用再一条指令一条指令的选来选去了,干脆就直接拿起笔往敌人身上划(个人觉得这种操作方式将来一定会用到某个游戏中的)。我划,我划!

小创意② 被敌人追杀,当你躲到一个凹陷处后,把老D两个盖子一合上,然后听见一声惨叫,再打开一看,敌人已被玩家用老D残忍地压成肉饼啦!哈哈!真过瘾!

小创意③ 屏幕上下分别是两个不同的迷宫世界,当玩家在绞尽脑汁后也无法让主角从下面屏幕到达上方屏幕的世界时,于是,你无奈地合上了盖子。而5分钟后你打开盖子准备再try一次,却惊奇地发现主角已经被你粘到上面的屏幕中去了!呵呵!原来如此呵!

请试想一下那时你会有这样的一种心情?(不知道老人知道后会不会采纳我的创意啊?哈哈!)怎么样?是不是很有意思啊?不怕你做不到,就怕你想不到!所以我个人很期待广大的游戏制作人能给我们带来怎样的感动!而这正是现今的小S是怎么也做不到的!小S虽然也会有好玩的游戏,且大作如云,但我们却只能通过她体验和以往相同的娱乐方式。老D呢?她可能给玩家带来的全新娱乐方式却是我们从未体验过的,所以从内在上来讲老D又要比小S来得时髦多了!

也许将来SONY为了回击老人也会推出一些带有新颖娱乐方式的游戏,但由于先天原因使得厂商不得不再额外地推出一大堆的周边来适应这样的娱乐方式(就像要玩跳舞机就要买跳舞毯一样),这无疑又增加了玩家的负担!尤其对中国玩家来说是件很痛苦的事,再说,世上没有玩不过时的游戏,等这阵风过后,那些周边就成了废品。(我家的跳舞毯现在都不知道积了多少灰了,晕!)

身价—— 大家都知道SONY有着"技术的SONY"的称号。他的产品总能让消费者自己感到世上最先进的东西正在给自己带来快乐!可以说这是一种很爽的感觉!小S有着很多花哨的功能,但功能越多的同时也意味着成本也会随之增加!但也正因为如此,我们就不难预见到小S的身价在一出道时绝对不会低!在中国消费水准的制约下不知到时候这么多小S的fans有几个能真正手上能搂着这位娇小姐一起欣然入眠呢?相比之下老D自打生日起就在身价上占了优势,而且老人头——岩田聪曾在E3上亲口向玩家许诺:老D必定会在今年年内发售!!在E3展上我们可以看出老D的开发进度明显要快于小S。要知道老人可是个擅长打价格战的老手。等到小S姗姗来迟,老人的老D已有了一定的道行,完全可以采取降价的手段来打击小S。这样的话,SONY真的很难招架。

主人篇—— 老外们怎么看他俩,我不清楚!因为我是一名典型的中国式玩家,所以我想从这个立场来谈一下在中国这个市场,两家到底谁更厉害?小S虽然被SONY定位于21世纪的WALKMAN,听上去的确让人有掏包包的欲望。但让我们仔细考虑一下就不难发现:SONY要想借用影音功能来普及小S还有很多工作要做!尤其是在日本和英语国家以外的游戏市场。小S的影音功能很难发挥他真正的魅力!因为要把那些影音文件装入UMD再推向市场不是件简单的事,这当中还存在一大堆各地文化差异和关于版权的问题。到底有多少电影能提供给小S?又有多少电影适合我们中国人看?作为一个中国的玩家,我并不抱多大期望!就算有,等SONY将之成功地推向市场后也都已成了昨日黄花。想要和电影同步?那是根本不可能的事!原因很简单,只要想一想为什么正版VCD/DVD总是在电影播出一段时间后才能上市,我们就不难得到答案。另外,价格也是个老大难的问题了。老D 在价格上要比小S占许多优势,因为老D市场定位就是纯游戏机,一切功能都围绕游戏服务,所以老D更符合中国的玩家!

不是盗版的盗版问题—— 不知大家是否还记得当年GBA在还没出生前就有一件事把业界闹得沸沸扬扬?那就是GBA模拟器事件!!对了,就是这个不是盗版的盗版问题当年可着实让老人死亡了不少脑细胞的哦!告了好几次也没用,现在的模拟器们还不是一样活得有滋有味?想不到现在SONY却把这个炸弹从老人的头上拿了下来,还顶在了自己的头上。哎,可怜的小S啊!老人现在的游戏任凭模拟器有再高的模拟度,那些新一代的游戏方式,在PC上却是无论如何也模拟不来的!我的直觉告诉我老人很有可能在开发老D时就检讨过一点,为了避开模拟器的干扰才有了今天我们所能看到老D这样的规格。

废话两句—— 小S的出现是有助于提醒不思长进的老人。老人常常把GB稍加改进就拿出来换成好多钱揣进自己兜兜里,这让我很佩服老人的经商之道。但小S的出现也给我增添了一丝顾虑!她会不会又把玩家带回到PS那个时代?会不会连掌机游戏也陷入开发成本节节攀升,有画面却无游戏性的怪圈?可以做个统计,不难发现PS/PS2的游戏时间普遍不如GBA的游戏时间长。WHY?一些垃圾GAME充斥着市场阻碍着人们的视线!我们只想玩游戏——放松!而不想被游戏玩——痛苦!

不是结尾的结尾—— 回想上个世纪90年代——黑白GB的时代,先后也有一些强劲的对手想到掌机市场分一杯羹,但都被老练的老人打得个个惨败!BANDAI的WS当年哭着向SONY、SQUARE行跪拜大礼也没能挽回一点颓势?今天的老人还能像以往一样在掌机的战场上劈荆斩棘吗?关键在于一点,就是老D能否成为一个"标准"!早在GB时代,虽然是黑白,但它是当时便携机的标准!不符和标准的统统淘汰,机能强也不行。现在的家用游戏机PS2是标准,另两个只有吃残汤剩水的分!那么谁又会成为当今便携机的标准呢?

TIME WILL TELL!

作者:Gambey

以上文字仅代表作者个人观点,非本刊立场。

西祠 XICI.NET

西祠游戏论

http://vgame.xici.net

《电子游戏软件》与西祠游戏论谈合作本栏目，玩家可以登陆http://vgame.xici.net。本栏目将会从中选出优秀帖子刊登在“闲扯游戏BAR”栏目中。欢迎大家发表精彩言论，畅所欲言，一切与游戏有关的话题都在讨论范围之内。

论战

我们嘴里的萝卜是这个味道

——《萝卜的味道》一文所引发的争论

FF,你真得读懂了吗？

某日，翻第一十三期电软，于一百二十七页见《萝卜的味道》一文后，顿觉眼前一亮，佩服得五体投地，心中感慨多日，实在是不吐不快。

黄达人开篇就说：“FF的剧情大名鼎鼎,超级无敌,人见人弃，狗见狗逃,连垃圾都不如”。我非常诧异,往下一看,竟然还说自己调查过,有发言权。试问一下,一个只读过四大名著的人有权说他已对中国5000年文化了如指掌吗?同样,只玩过《FF10》、《FF10-2》的人有权把整个FF系列都打死吗？估计黄达人是见到FF系列异常火爆，这才过来凑凑热闹来的吧？自然其所谓的“FF系列”只代表《FF10》和《FF10-2》吧!好,那么只说这两作!

可能是在下见识浅薄,竟不知贵国日语有8级,那么一级日语就只能算个P了(日语先生是P?)。一丁点日本语都不懂也没关系，可以不玩，可不懂的就是垃圾吗？那我可不可以说所有我不明白的东西都是垃圾？那么多少艺术家不都变成垃圾工场了？黄达人是为了看CG,召唤兽才玩的《FF10》,还说什么“剧情在广大中国玩家眼里不是资源纯粹是‘天地无用’”，这是谁说的？你不看剧情不代表所有人都不看剧情。游戏的本质是人们想象力的一种具象化。自然，这种想象是要有个故事作背景而游戏更真实，更具感染力。没剧情的游戏有吗?我估计黄达人一定是个网游粉丝,而且还用外挂,只有网游是几乎没有剧情,还可以满足收集欲。真不知其《FF10》怎么通的关，用金手指了吧？！

《FFX-2》的确不太高，不过还不至于比不上《DOAX》吧？霞身材是比尤娜好，可难道这就证明了《D》比《F》强？比的是谁更好玩而不是谁H！照这么说《DOA》裸体版就是游戏至尊喽？不愧是“黄”达人（汗）。

至于游戏性，黄达人给游戏评了分从十到四依次为《马里奥》、《WE7》、《魔颤》、《口袋》、《指环王》、《魂斗罗》、《FFX》。可咱评的是游戏性，有用ACT和RPG比游戏性的吗？你用拿洗衣粉和电软比哪个更实用吗？ACT和RPG的游戏性一个注重爽快，一个注重玩时的感觉，有可比性吗？至于那个《口袋》，按黄达人的水平自然不知道是什么情节吧，为何不说是垃圾？因为看过动画?还是因为狂练级的方法可以通吃(国产网游，笑)？难道玩的是D商中文版，中国人不要剧情为什么还用中文版?这与上文自相矛盾了吧？

如果说《FF》是萝卜,那么它也是个“胡萝卜”，甜的。再说干吃萝卜并不好，要和热茶配一起,才能吃出香来，当然不是每个人都有热茶的。游戏中是有很深的哲理和喻意的，玩后总要有些收藏,就像读了一本书。玩就是个玩，不为什么，就为个过程，为个心情，不是看结尾用的。但一些人就是不明白，这也没办法。人的劣根性就是这样的，玩游戏为了体面、时尚还有什么意思？形成这种劣根性的原因……还是不说了，大家应该都能想到的。

——天津のyzum

请，别把痰吐在萝卜上

《萝卜的味道》是我购买第十三期三天后才读到的。拜读后小弟无法抑制心中的冲动，冒着被口水溺死的危险，说那么两句。

这位自称日语级数不低的黄兄，就算你是重度，就算您"博览群玩"也不至于把话说到如此之绝吧？对,毛主席是说过没有调查就没有发言权，那您又是怎样去调查的呢？是否是用您那加直读的"P兔"放入您花"5-8元"购买的廉价大作,再用您引以为豪的高级日语似懂非懂的草草打一遍就算是调查了？太武断了吧!请您注意,这只是黄兄您自己的看法。

什么是成功的作品?什么是好东西?无论电影、歌曲、文学作品还是游戏,最能体现其好坏的指标就是销量，因为它们是商品,消费者的眼睛是雪亮的!一款销量在几百万以上的大作是垃圾而且还是人见人弃,犬见犬逃?!那不是数以百万计的掏腰包的消费者是傻子,就是黄兄您有些“豆腐里挑骨头”了!因为没有人会用辛苦换来的血汗钱去买垃圾!

“漂亮是FF的卖点之一”那又有什么不好？难道我们非要盯着FC效果的游戏而大呼经典吗？《FFX-2》中的女性角色是穿的露了一点,您看不过去眼，也不至于因为这个类似外传的作品将《FF》整个系列一杆子打死吧？您说这叫“脱X人裤子”，看到这句话，我又想起了那个只要X人穿的稍微鲜艳一点，就说人家不正经的年代。试问，现在以美女做幌子的“大作”，难道不是多如牛毛吗?以一点而否全篇的做法难道是对的吗？如果黄兄这么厌恶女性穿着暴露的话，我建议您还是去中东地区吧!那里没有“脱X人裤子”只有“蒙X人脸的”。

最后，我想说说关于伪非的问题。什么是伪非？就是因为没有时间而无法攻略冗长剧情与高难关卡的人，或是没有把100%的业余时间放在游戏上的人吗？那么我连伪非都算不上，自从成为上班族后，我的游戏时间便被压缩的只剩可怜的一点点。那么什么又叫"重度"呢？我想如黄兄这般在市场上花七、八元钱买一张大作，浅尝后就将其骂得狗血淋头，一文不值的人应该算不上吧？而且“重度”和“伪非”的帽子不正是我们硬生生的给每个玩游戏的人扣上的吗？黄兄这般瞧不起伪非，岂不知游戏界的大半江山要靠这些被您称做伪非的人来扛的。我就说这么多了，萝卜白菜各有所爱，您爱的白菜没有过错，但您非要在萝卜上吐口痰，让没有吃过萝卜的人不敢去吃这就是您不对了，总之游戏是给人带来快乐的，能够快乐游戏的人是幸福的。希望大家都能快乐游戏，并把游戏的快乐加以传播。最好不要自己不喜欢也让别人难过。

——锦州 徐志强

对游戏，谁才有真正的发言权

不知各位可曾看过美式橄榄？看不懂是有点儿，不过相信看过的人对其中一个场面会有点儿印象：拿球队员被对方扑倒后，其他队员都如叠罗汉般往上压——一个盖一个。老美似乎特别乐于此道。最近几期的“论战”似乎也正上演着“人盖人”的好戏，《只因太好所以不要》首当其冲地遭了盖，然而盖人的兄弟还没来得及乐又被别人的《萝卜》给埋了。我想，这次也该轮到我上阵了吧？

“萝卜”兄弟也真够厉害,一上来就用领袖语录把大家给镇了。不过,您知道什么叫“调查”吗?一个不懂日文、连英文也只能听懂三成就把两款RPG大作轻描淡写地过了一遍的人也能自诩具有“调查”过后的发言权？有人说我X考英语听力拿了几十大分都没听懂，旁的人他能懂吗？这么说吧，若把中国现行的英语X考卷给老美做，能不能及格都是个问题，那么我们就可以断定美国人都不会说英语呢？

我不知道我有没有发言权，这还得各位看客们说了算，但我是玩懂了《FF10》国际版的。我认为《FF10》不失为一部RPG经典作品，我甚至是当作在读一部小说玩穿的游戏。FF系列之所以至今仍立于RPG——甚至可以说是所有游戏的王者之地，我想终究还是因为它精致的人设和出色的剧情——漂亮的东西多得是，但真正能让人记住的还是深厚的内涵。然而连水球冠军的儿子为什么要和他的“old man”对着干都不知道的人还煞有介事地评FF是垃圾，指着人鼻子贬玩FF的人是伪非。这无异于文盲评莎剧，老外看《红楼》。

如今我因备考而无暇游戏，所以我是没有资格对《FFX-2》评头品足的。然而竟有人将自己和游戏通通折磨完一遍后不屑一顾地说“连垃圾都算不上”；然后故作幽默地又“踩泥”又“泼屎”弄了一身后，再端上个萝卜舔两口——或者连舔都算不上，顶多是闻。说“这萝卜味儿不对”！我说兄弟，您是不是先洗个澡去？

——安徽芜湖 吴双

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

MGS3系统剧情完全解析

E3圆满闭幕了，万众瞩目的超大作MGS3也终于在E3展上揭开了神秘的面纱。从官方公布的消息来看MGS3是系列的前传，本作的创新要素相当的多。下面就由笔者斗胆为大家介绍一下本作的精彩之处。

PART 1 游戏系统分析

新增的迷彩系统

首先要介绍的自然是众所周知的迷彩系统：玩家将可以自由搭配主角所穿着的迷彩服装以及脸部油彩伪装，从而提升自己的伪装隐蔽率，藉以躲过敌人的耳目。迷彩伪装系统的重点在于依照主角身处的环境，选择适当花纹的迷彩衣，让自己融入环境之中，以达到掩人耳目的效果！迷彩花纹的选择较多，例如TREE BARK(树皮)，BLACK(黑色)，OLIVE DRAB(橄榄黄)，TIGER STRIPE(虎斑)，LEAF(树叶)，SNOW(雪白)，FIRE(火焰)等。

脸部油彩则主要有NO PAINT(未涂油彩)，WOODLAND(森林地带)以及BLACK(黑色)。当玩家选择的迷彩越能与所处环境融合时，以百分比计的伪装隐蔽率就会提高，被敌人发现的几率也就越低，

此外主角的姿势也会影响伪装隐蔽率的高低，比如匍匐前进时的伪装隐蔽率就会比站立时要高。游戏中还将新增“潜行模式”，虽然此模式下的行动速度会变慢，但可以在不引起敌人注意的状况下悄悄行动，再配合迷彩伪装系统，就能够达成隐秘的谍报潜入新境界。

雷达系统的变化

在MGS3的预告片里，我们可以很明显的看到，玩家赖以生存的雷达改变了。本作由于时代设定和游戏地点的限制，是不会有地形雷达这种东西的，因此难度也就增大了很多。不过还是有相关替代品的，本作的雷达有两种，一种是标准的雷达，打开后一直工作，它的显示方式和普通的雷达是一样的，定期通过扫描来显示周围情况；第二种类似于声纳雷达，并不是随时打开，而需要玩家自己来决定是否发射探测声波，探测一次，扫描一次。然而由于是声纳式的，在主角离敌人比较近的时候，探测声波或许会被敌人听到。

武器系统的变化

同样是由于游戏时间上的原因，本作的枪械变成老式的了，没有了激光瞄准器，要瞄准就只能老老实实的三点一线，而且枪的后坐力也大大加强。在预告片中，主角在使用M16主视点射击的时候，枪的后坐力十分明显，准星晃动得非常厉害，对瞄准的影响很大。不会再出现打完一梭子子弹后，也基本上是落在一个定点上的情况了。另外，这次的火箭筒也由stinger变为了老式的RPG，没有了无线制导功能，瞄准变得更加困难，发射时需要计算上提前量；而且有了装填时间的限制就无法连射了，无疑这次MGS的真实性有了进一步的提高。这次对杀戮的表现也尤为突出，预告中就有用重型武器大量杀敌的场景出现。



CQC的加入

CQC是近身格斗术(Close Quarter Combat)的缩写，着重于近身格斗的最新徒手搏击技巧，需要装备枪械和匕首才能完成。由于CQC是一项高级的专业战术，所以只有训练有素的战士才能完全掌握，就像Snake。CQC的加入使得进身战多出了很多可能性，例如在胁持住敌人后还可以单手朝其他敌人开枪。此前我们看到的Snake单臂悬挂用另一只手射击的镜头只是CQC中的众多应用技巧之一而已。

PART 2 登场人物详细介绍

本作的剧情也有很多值得探讨的地方，从预告片里就能看出有个许多个性鲜明的角色登场，接下来我将为大家来一一介绍游戏中的登场人物以及剧情对话（资料来源与外网）。

[SNAKE] 男，三十岁

他的真名其是Jack。Naked Snake是他在vr训练以及“snake eater”行动中的代号，后期他还会获得big Boss的称号，也就是后来所谓的Big Boss。他是一个几乎全能的孤胆英雄，隶属于FOX(Force Operations X)，这个组织在20世纪后期会转变成为专门进行个人潜入和破坏行动的FOX-HOUND小组。

[THE BOSS] 女性，四十岁

一个美国籍的英国人，真名未知。在美国所用的代号为The Boss，负责VR任务中的无线电通讯。她参加过世界大战，加入过SAS英国特种部队、美国的绿色贝蕾帽组织以及海军海豹突击队，属于各个国家特种部队信息库中传奇士兵列表中的头几位！她是snake的导师，也是snake惟一深爱着的女人！此外，她还是Ocelot的母亲。

[EVA] 女性，20多岁

Eva（或Eve）是个间谍，为了完成任务，她潜入了KGB（苏联秘密警察），并成了Sokolov的情人，化名为Tatyana（昵称Tanya）。Eva一直使用Khrushchev这个代号来暗中支持snake，同时也是前美国国家安全局的代码分析员；另外还潜入了GRU苏军总参谋部情报部，成为了上校的情人（汗）。在MGS3中，在她潜中国做谍报工作时，爱上了一起工作的snake(三面间谍，苏联、美国、中国)，然而snake并不知道她的多重身份。

[MAJOR ZERO] 男，50岁

真名是David Oh，在fox中他被称为Zero少校，在VR任务中则被称为Tom少校；在MGS3的故事中，大部分时间被称为zero少校。他属于CIA机密计划局，是fOX的命令执行官，通过无线电给snake提供信息支援。为了创建一个绝对机密的部队，从冷战期间就开始收集信息。

[THUNDERBOLT] 男，50岁

他是GRU的上校，代号Thunderbolt，真名为Ephgeny Borisovich Volgen。在MGS3中，是一个典型的反面角色。作为前拳击冠军，他有着超过6尺7寸的大个子，而且还是个变态的虐待狂。从死去的父亲那里继承了大量的财富之后，就在Glasnigrad建造了庞大的基地，从而引来了The Boss's组织和Brezhnev部队的不和。他有两个情人，一个是Lieutenat Raikov，另一个就是EVA。

[OCELOT] 男，高个少年

他是snake的老对手，而且也是最大的对手。作为volgen(THUNDERBOLT)少校手下的一个少年，他指挥着一支精英队伍——“山猫”。他与snake的初次交锋发生在VR行动中，并平生第一次品尝到了失败的滋味。他希望有一天能够找到机会超过snake，然而每次snake总是会领先那么一点。不过事实上他是一个单纯、而且受人喜欢的年轻人。

[IVAN RAIDENOVICH RAIKOV] 男，20岁

年轻的GRU陆军中尉，是仅次于少校的精英，也是Volgen(THUNDERBOLT)少校的情人。

[PARAMEDIC] 女，20岁

离婚，在美国东部长大的高加索人（俄罗斯移民），游戏中通过无线电负责snake的医疗。在fox的后勤人员中，她是一个慈母般的人。

[MR. SIGINT] 男，20多岁

美国黑人口音（像威尔史密斯的风格）。一个21世纪的年轻人，计算机疯狂爱好者。作为FOX的支持人员，他也出现在MGS3的中期（MGS3可能有现代的剧情），与snkae通过无线电保持联系，为snake解释历史时间和一些高科技武器的用法，以及各种敌人的应对方法，作为美国国家安全局的成员，他熟悉最先进的电子侦察技术。

[THE PAIN] 男，50岁

作为眼镜蛇组织幸存下来的成员，他具有生产和控制大数量马蜂的能力。在背包处藏着女王蜂，可以利用女王蜂的蜂鸣来指引马蜂。他的身体也覆盖着马蜂，当马蜂飞走后，就会在他手上留下个马蜂窝。这种马蜂窝能当作炸弹用，爆炸的结果是一大群的马蜂。另外，在他体内还有一种具有高度毒性的子弹蜂，当他拿下他的无边便帽，如子弹般快速的子弹蜂就会从他的嘴里吐出。

[THE FEAR] 男，50岁

眼镜蛇组织幸存下来的成员之一，真名未知。他的胳臂和腿比正常人要长，爬树的方式和蜘蛛很像：腿脚能向后翻转（柔韧性好），并且能用绳子在树之间荡来荡去。通过外科手术，他拥有了一个长舌头带分叉(蛇舌)，并能用这个舌头像蜥蜴一样远程抓获东西。

[THE END] 男，100岁！

眼镜蛇组织幸存下来的成员之一，代号为the end，意思就是死亡，真名未知。作为最老的眼镜蛇组织成员，是他教会了The Boss关于狙击的一切。生于1860年的他是所有白天狙击技术的创始人（来复枪）。由于身上有苔藓寄生，通过这些苔藓的光合作用，他能够做到不吃不喝。可以说他是一个活着的奇迹。

[THE FURY] 男，50岁

眼镜蛇组织幸存下来的成员之一，真名未知。身穿黑色的苏联太空服（防火装备），火焰喷射器的使用技巧特别高。跟The Boss一样，他也曾经是个太空宇航员，但是在太空旅行时，全身被严重烧伤，从此对痛苦没有了感觉，并且也不会对任何人说话。他活着就是为了喷射愤怒邪恶的火焰！

[THE SORROW] 男 50岁

前眼镜蛇组织的成员，已死。他曾经与The Boss相爱，并且是Ocelot的父亲；与The BOSS一起并肩作战，为了救The boss而牺牲了。尸体仍然在Cherno Yarsuki的浮桥下，之后作为一个鬼魂成为了snake的朋友。他看起来更像是一个哲学家，性格十分认真、严肃和无趣。由于没有武器，作战能力非常弱，所以无法出现在snake对boss的战斗中。不过他对外界有着极强的感应能力，

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

能用精神力量与别人沟通，而且似乎还能召唤死神？

[DIRECTOR SOKOLOV] 男 50岁

能说一口标准英语的俄罗斯科学家，全名是Nicholas Stepanovich Sokolov，负责KGB基金的计划和设计部分，是snake必须护送到西方的人。高挑瘦弱的身材使他看上去显得很紧张但是也很细心。作为Shaghad的发明人，因为害怕自己的产品而希望离开苏联，来到西方。但是在古巴导弹危机事件的处理中，被带回了苏联。在MGS3的故事主线中，他与snake联系后，被Volgen(THUNDERBOLT)少校杀害。

[DIRECTOR GLANIN] 男 60岁

另一个前苏联科学家，全名是Alexander Leonovich Glanin，柯西金组织成员（Kosygin faction）。他的身体矮胖，看起来有些狡猾。他在Glasnigrad计划设计部作为一个学者而工作（这个计划是由GRU资助的）。他是双足步行机器the eventual REX)的发明人，特别喜爱伏特加酒；在向snake告密后，他被Volgen(THUNDERBOLT)少校拷打至死。

[KHRUSHCHEV] 男，70岁

赫鲁晓夫，前苏联主席。在古巴导弹危机事件中，他与肯尼迪总统签了一个秘密协议，那就是保证同后来继任的约翰逊总统合作，并保证美国政治的清白。他还让Eva作为KGB的间谍，通过KGB中心的信息，就能够获知GRU和上校的工作进度。

[PRESIDENT JOHNSON] 男 50岁

美国约翰逊总统，出现在最后的庆祝会上。

[CIA CHIEF] 男，60岁

美国中央情报局的主管人。他计划让The Boss实施一个放逐阴谋，之后由于情况有变，命令snake暗杀The Boss。为了夺回集团的财富，他使用了fox组织，并使用Ocelot (Adam)来进行侦察任务。

其他角色

[GUARD (JOHNNY)] 男，20～30岁；
[PENTAGON OFFICIAL] 男， 50～60岁；
[PARROT] 女，年龄未知；
[ENEMY SOLDIER] 男，20～30岁；
[MIG PILOT] 男，30～40岁；
[HANGER INTERCOM] 男，20～40岁。

PART 3 游戏剧情完全解读

镜头一：武器库内部通信联络系统

（武器库中，snake安放的定时炸弹被别人发现之后）
系统：告警！发现炸弹。所有非爆弹处理人员立即撤离！
系统：重复。发现炸弹。所有非炸弹处理人员立刻撤离！

镜头二：Thunderbolt

（审讯snake之前）
上校：老弟，你真是个难缠的家伙。要是弱一点的人现在已经死了。(咯咯地轻声笑道)，太有趣了。
（他进入Shagohod后，便追逐（着）snake）
上校：snake！还没结束呢。
（Shagohod变形成火箭推进器状态）
上校：这个如何？来让我看看你如何超过我！
（snake跳伞到敌后，与Major Tom进行无线电通讯）
snake：你能听到我吗？major Tom？我是snake.
snake：对不起，让你久等了。
snake：我不得不找到我自己的武器和装备，是谁想出这么荒唐的方法？

镜头三：Ocelot

（ocelot与snake决战之前）
ocelot：抱歉，让theCobras（眼镜蛇）失望了，但你现在已是我的（猎物）了。
ocelot：现在已是你第二次使我尝到了失败的苦涩。
ocelot：山猫是（一种）骄傲的生物，一般来说，他们单独捕猎！
ocelot：这次12枪，我打中了12枪！
ocelot：拔枪吧！

镜头四：The Sorrow

（the sorrow与snake交战前）
the sorrow：战斗带来死亡，死亡带来悲伤，生命啊，他们却彼此听不见，对此置若罔闻。但不会犯错，死亡并不是死寂！
the end对着森林精灵吹着口哨，一开始，他的声音很弱，就像将要死去一样。
the end：我乞求你，给我力量来拿下最后的猎物吧。让我逗留在这个世界上时间再长点吧！
（当他用他的假牙说话时，显得很吃力。他的脸上覆盖着红褐色的斑点，有很多麻子和深深的皱纹。）
the end：我诅咒你，因为你吵醒了我。
the end：如果你不出现，我可能最后得到真正的清静了。

镜头五：The Fear

（the fear 与snake战斗前）
the fear：我让你看看从未见过的恐惧。别管The boss，来吧！来吧！到我的网上来吧！
the fear：是时候让你体验一下什么才是恐惧了。

镜头六：The Fury

（the fury与snake战斗前）
the fury：我从很远的地方回到了地球。在回归大气层的时候，我依稀看见了一个燃烧着的世界。
the fury：你认为我看见什么了？——愤怒、巨大而可怕的狂暴的人！

镜头七：The Boss

（尽管在战斗中被彻底击溃，SNAKE仍放不下其对THE BOSS的感情，即使他知道，从现在他们已为敌了，THE BOSS也察觉到了SNAKE的想法，并且想给他个教训。）
THE BOSS：JACK，怎么呢？忠于你的国家？还是忠于我？忠于总统还是恩师？忠于你的任务，还是你的信念？忠于你对部队的使命还是你的个人感情？
THE BOSS：事实上，你自己都不知道吧。但你马上就会做出选择了，我不指望你能原谅我，但你打不败我，因为你太了解我了。

镜头八：CIA DIRECTOR

（在一次典礼上，SNAKE从CIA局长手中接过一枚勋章）
CIA局长：为表彰你在THE BOSS之上的卓越功绩……我特此授予你BIG BOSS的头衔，你是真正的爱国者！

镜头九：鹦鹉（女声）

鹦鹉：嘎嘎，嘎嘎……早啊，早啊，你好，你好！
（SNAKE降下后，TOM少校通过无线电和他确认了任务）
TOM少校：这是一次潜入行动，你绝不能让敌人发现你的踪迹，明白吗？这种秘密潜入正是猎狐小队的特长。也就是说，从现在起就要像你的名字的意思一样，你将一无所有：食物、武器，所有的一切统统要由你自己去寻找！

镜头十：Ivan Radeinovich Raskov

（Raikov（Raiden）NOTE：在这名字上面潦草地写着Ivan Radeinovich Raskov）
Raiden：他们是谁——DeadCell，我说的？(嘟哝着说)无论他们多么努力的去做，都不可能伤到她。
Raiden：对那个吸血鬼也无效，就像——正如你无法从恶梦中醒来一样。Rose，我无法相信你也在此次任务中。我一直认为自己会清醒的。

镜头十一：赫鲁晓夫主席与约翰逊总统的通话

赫鲁晓夫：作为报复，我将在DEFCON2（Defense Readiness Condition 防御准备状态）部署军队，根据你的回应，我除了令士兵前往DEFCON1之外没有选择，来一场大决战吧！
约翰逊：DAVY CROCKETT核武器输送系统在两年前就完成了，但在武器的射程和精度上发现了几个重大问题，尽管是大规模生产的，但在战争中，从未被全部部署过。

镜头十二：GUARD JOHNNY

（SNAKE所在的地牢卫兵慢慢靠近牢房，放松了警惕）
卫兵：你似乎没那么坏，我想并不是所有美国人都是人渣。
（SNAKE让JONNY放他走，卫兵一下又警觉起来）
卫兵：嗯？我不能这么做（他的嗓音坚定起来），嘿，你别再搞什么噱头，如果你想逃跑，我会开枪的！

镜头十三：Para-medic（伞兵医护人员）

（SNAKE跳伞下来后，TOM少校通过无线电向SNAKE介绍了伞兵医护人员——应该是女的）
P-MEDIC：你好，SNAKE，我是伞兵医护人员，我的频率是145.73，想了解更多细节的话，就用这个频率呼我吧。尽管任务劳累，但SNAKE似乎并不想休息，不过伞兵医护人员还是建议他睡上一觉。
P-MEDIC：你要是累了，或者受了伤，最好打个盹，要善待自己哦，这是医生的嘱咐，好吗？

镜头十四：敌人士兵

士兵1：你，你是从斯宾塞（SPETSNAZ）的山猫小队那来的？（认出是OCELOT少校后慌了神）
士兵1：SOKOLOV是我们的，现在你最好滚出去！
（被OCELOT射杀）

镜头十五：MiG Pilot

（米格战机发现了载有SNAKE的靶机，但已无法追上）
米格战斗机飞行员：控制塔，发现不明国籍的飞行器，海拔30000英尺。太快了，估计它的飞行速度大于3马赫，向南飞了，我快失去目标了！

镜头十六：Mr. SIGINT

（在snake和Tom上校的一次无线电交谈中，谈到了The Sorrow。Tom上校叫SIGINT去找更多信息）
SIGINT：诶，我完成了对sorrow这个家伙检查已有一段时间了。我想你已经知道了。好小子，snake！这次都取决于你了，我可全靠你了，老兄。

镜头十六： Eva

Eva：他的军队朝这个方向来了。上校正在集中他的军队去对付他，如果我们不赶紧走，守卫会更加严密的。
（eva递给snake一些食物，从前面的“我会打赌”的语气开始，她的声音越来越急躁）
eva：你应该吃一些真正的食物，(用食指触摸snake的嘴唇)，我打赌如果我亲了你，你会感到就像在和野兽接吻。

看完了这些剧情后想必大家对游戏也有了一个大致的了解，无论真实性怎么样，这些资料在MGS3发售前还是有不少参考价值的。对此，我也做出了一些臆测及预瞻：年轻时代的BIGBOSS接受了上级命令调查了最初的Metal Gear。在深入敌后，经过一系列悲壮的战斗之后成功地瓦解了敌人的阴谋，却又发现自己被战友背叛，被政府所利用。面对着众多的选择，BIGBOSS又会采取什么样的行动呢？还是让我们一起等待MGS3发售之后所带来的正确答案吧！



作者：DRFAN

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

电子游戏软件 全硬件游戏新作发售表

NEW GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast / Playstation / Playstation2 / NINTENDO GAMECUBE / GAMEBOY GAME BOY ADVANCE / Wonderswan

在实况足球8即将到来的时候，我们终于要看到中文版的实况足球7行货发行了。虽然有点晚，但现在大陆行货主机用游戏的发行速度是越来越快了。而且相对于原来讲，游戏内容也要更加新。说明我们越来越被人重视了，但行水问题在一个漫长的时期内还将继续在我国展开大范围的讨论，期待一个终结者的来到吧。

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
6月17日	十二国记 威严的王道红绿的蜕变	十二国记 赫赫たる王道 红绿の羽化	RPG	KONAMI
	十二国记 红莲之标 黄尘之路	十二国记 红莲の标 黄尘の路	RPG	KONAMI
	PIZZICATO POLKA	PIZZICATO POLKA～绿锁现夜～	RPG	KID
	★寂静岭4	Silent Hill 4	AVG	KONAMI
	弗洛加・RESKYU	フロッガー・レスキュー	ACT	KONAMI
6月24日	★异度传说II善恶的彼岸	ゼノサーガ エピソードII[善悪の彼岸]	RPG	NAMCO
	★J.LEAGUE 职业球会的创造'04	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04	SLG	SEGA
	DearS	ディアーズ	AVG	MediaWorks
	★哈利波特和阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
6月29日	蜘蛛人 2	Spider-Man 2	ACT	Activision
7月8日	DearBoys Fast Break（KONAMI殿堂）	DearBoys Fast Break（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
7月22日	太鼓达人4	太鼓の达人 あつまれ！祭りだ！四代目	MUG	NAMCO
7月29日	★东京魔人学园外法帖 雪风录	东京魔人学园外法帖 雪风录	SLG	Marvelous Interactive
	★KOF MAXIMUM IMPACT	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK Playmore
	侍魂 零	サムライスピリッツ ZERO	FTG	SNK PLAYMORE
	雅典2004奥运	ATHENS 2004	SPG	SCE
	式神之城（TAITO BEST）	式神の城（TAITO BEST）	SHT	TAITO
2004年夏	★最终幻想XII	FINAL FANTASY XII	RPG	SQUARE-ENIX
	★幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI
10月31日	圣诞夜惊魂	Tim Burton'sThe Nightmare Before Christmas	AVG	CAPCOM
11月11日	Fugitive Hunter	Fugitive Hunter	ACT	ATARI
11月	★GT赛车4	GT4	RAC	SCE
2004年内	九龙妖魔学园记	九龙妖魔学园记	RPG	SHOUT! DESIGNWORKS
	★合金装备3食蛇者	メタルギアソリッド3スネークイーター	ACT	KONAMI
	★DEATH BY DEGREES TEKKEN:NINA WILLIAMS	デス バイ ディグリーズ 铁拳：ニーナ ウィリアムズ	A-ADV	NAMCO
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	RPG	KONAMI
	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware
	★生化危机・爆发 档案2	BioHazard：Outbreak File2	AVG	CAPCOM
	★恶魔猎人3	Devil may cry3	ACT	Capcom
2004年未定	★王国之心II	キングダム ハーツII	RPG	SQUARE-ENIX
	圣灵机2	圣灵机2	RPG	WINKY SOFT
	决战III（暂定）	决战III（暂题）	SLG	光荣
	Altered Beast（暂定）	Altered Beast（暂题）	A-ADV	世嘉
	降魔（暂定）	降魔（暂题）	A-ADV	世嘉
	★樱花大战5～永别心上人～	さくら大战5 ～さらば爱しき人よ～	ADV	世嘉
	少年冒险王：黑暗世纪	冒险王ビット：ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	蝙蝠侠外传～复仇的誓言～	バットマン外传～复仇の誓い～	A-ADV	UBI SOFT
	闪灵二人组 里新宿最强最强战	GetBackers 夺还屋～里新宿最强バトル～	ACT	KONAMI

大陆行货 PS 2

发售日	中文名称	备注	类型	代理
6月25日	实况足球 胜利十一人7 国际版	国际版 发售日已定，球迷们做好准备吧！	SPG	晶合

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
6月17日	Deus Ex · Invisible War	デウスエクス・インビジブルウォー	FPS	EIDOS
6月24日	★合金弹头3	メタルスラッグ3	ACT	SNK Playmore
7月	★闪点行动：冷战危机	Operation Flashpoint：Cold War Crisis	SHT	ATARI
7月29日	战国无双	战国无双	ACT	KOEI
8月5日	XIII～刺杀总统的人～	XIII～大统领を杀した男～	FPS	Marvelous Interactive
7月29日	SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
11月9日	★光环2	HALO 2	FPS	Microsoft
2004年夏	★死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	Tecmo
	Kingdom Under FireII	キングダムアンダーファイアII	ACT	Phantagram
发售未定	★星际争霸：幽灵	StarCraft：Ghost	ACT	Blizzard
	雷电战士：进化	RAIDEN FIGHTERS evolution	SHT	New World System

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
	高尔夫的传说	レジェンド オブ ゴルファー	ACT · Golf	任天堂
6月17日	★哈利波特和阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
6月26日	纸片马里奥RPG	ペーパーマリオRPG	RPG	任天堂
7月22日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
11月9日	家园	Homelan	SLG	Chun Soft
2004年夏	★牧场物语美丽人生女孩版	牧场物语ワンダフルライフforガール	RPG	Marvelous Interactive
	VR战士：E世代	Virtua Fighter：Cyber Generation	RPG	SEGA-AM2
	★星际火狐	Star Fox	STG	NINTENDO/NAMCO
	★杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
2004年冬	幻侠JOE 2	Viewtiful JOE 2	ACT	CAPCOM
发售未定	PC 原人	Hudson Selection Vol.4 PC 原人	ACT	HUDSON

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
6月17日	弗洛加·古代文明之谜	フロッガー・古代文明のなぞ	A · AVG	KONAMI
	索尼克 ADVANCE购得版	ソニック アドバンス	ACT	SEGA
	索尼克 ADVANCE2购得版	ソニック アドバンス2	ACT	SEGA
	索尼克 ADVANCE3	ソニック アドバンス3	ACT	SEGA
6月24日	★勇者斗恶龙·主人公之特鲁内克大冒险3	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコ大冒险3	RPG	SQUARE · EIXN
	★哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
6月26日	★我们的太阳续集	续 ボクらの太阳	RPG	KONAMI
	★钢之炼金术士 回忆奏鸣曲	钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲	AVG/RPG	BANDAI
7月22日	NARUTO 火影忍者 RPG继承火之意志	NARUTO-ナルトーナルトRPG受けつがれし火の意志	RPG	TOMMY
	马里奥弹珠台	Mario · Pinball	TAB	任天堂
10月4日	★FIFA 2005	FIFA 2005	SPG	EA
2004年冬	忍	シノビShinobi	ACT	SEGA
发售未定	托尼霍克滑板4	Tony Hawk's Pro Skater 4	SPG	Activision
	★王国之心 记忆的锁链	Kingdom Hearts：Chains of Memories	RPG	SQUARE · ENIX

类 型 界 定

缩写	类型	缩写	类型
ACT	动作	S-RPG	策略角色扮演
FTG(F-ACT)	格斗	RAC(RCG)	赛车
AVG(ADV)	冒险	SPG(SPT)	体育
A-AVG	动作冒险	PUZ(PZG)	益智
SHT(STG)	射击	A-PUZ	动作益智
FPS	主视角射击	TAB(TBL)	桌面游戏
SLG	模拟(策略)	QIZ	智力
RPG	角色扮演	ETC	其他
A-RPG	动作角色扮演	MUG	音乐

最近刚刚看完全五十话的高达SEED（不要笑偶，时间很难挤的。）看到GBA上的SEED游戏，不免有些心动，于是拿来一玩，忠实于原著的设定很是让我感动。战争给人们带来的创伤真是很难被抚平，朋友反目，家人不和，所有的一切都变了。不知道这些是不是因为我们现在的世界充满了暴力和争斗，就像在伊拉克和阿以地区发生的那些一样，这个世界上还有很多人在受苦难，所以我们要加快建设，增强国力，反对台独……咦？跑题了啊，大家还是接着玩游戏吧……

龙哥热线

游戏硬件我最通·不是神仙赛神仙

最近有不少读者纷纷来信来电话询问龙哥是否有收到寄给热线的信件？这里请大家谅解一下，因为热线的来信实在是很多，要想在书上一一解答是不可能的，所以龙哥只能挑选一部分刊登在热线中了。



游戏通

有问题找龙哥!!

包打听来包回答　面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智　但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

责编：无论眼睛怎么花也会坚持看信的龙哥

Q 小弟是云南一玩家，近日在打机后有几个小问题想请教，请不吝赐教。1、龙哥可知中文版《WE7》何时面世？2、《合金装备3》听说要11月底才发售，真的吗？3、如果参加国产玩家团的话，具体步骤怎么做（怎么把TV上的画面剪下来寄给你们），本人有：PS2一台、PC（不能上网），还需什么？4、除《口袋宝石》、《牧场》、《晓月》外，还有什么中文版的经典GBA GAME呢？请推几款，先谢过了，再问一下，北京有没有"游戏一条街"？在哪儿？最后，多谢你们的PS2手柄4招必杀，让我买到了货真价实的2P手柄。　**（云南 敏敏猫）**

1、官方已经确定将于6月25日正式推出行货WE7，不过WE7国际版的"非官方私人修改部分配音中文版"游戏龙哥已经亲眼目睹了……；2、对，不过能够在11月发售的话就已经不错了，我很知足；3、参加国产玩家团的话最好有录像，其实有PC的话可以通过VGA连接上PS2再用相关软件直接录像。4、强烈推荐"逆转裁判"、"黄金太阳"、"皇家骑士团"以及"新约圣剑传说"等等，做得都很棒！自然是指鼓楼了。这次的PS2打假专辑能够对大家有实际的作用真是我们所希望的效果。

Q 我也看了关于PS2的沉重的文章，但是还是解决不了我的问题，我想顺便问龙哥一下，我的机子在读盘的时候会有一点噪音，那是怎么回事？我看了别人的他们就没有（我的机型是50006型的），这是怎么回事呢？　**（河北高碑店 张学斌）**

"PS2沉重"是关于PS2主机及周边的原组装分析及打假的文章，并不是万能药，主机出了什么问题的话可不在"打假"范围之内哦。至于读盘时的噪音，其实不少PS2主机都存在这个问题，只要声音不大的话就没必要担心的。

Q 感谢你帮我解决XB的购机疑惑，我现在已经玩上了从香港买的XB了，《HALO》中文到底是最强！别看是三年前的东西，成就是无人比拟的！不过我现在玩《HALO》"卡住了"（非读盘问题），在首次遇上虫族的那关里，看完同伴遗留的影像资料后会与虫族遭遇，然后就要溜，但溜了几个房间后我就晕了，而且迷了路，死也绕不出去，望龙哥指点迷津。　**（已经有XB的《电软》饭 费腾）**

这种游戏很容易迷糊，因为FPS的"乐趣"之一就在于迷宫般的地图，不过，只要强化自己的方向感HALO这款游戏还是很容易走出去的。关键在于寻找新敌人，有新敌人的地方可能就是出口，具体地图请恕我无法提供。

Q 宿命传说2中，当第2次到圣地嗒露比欧拉时，在转生之门要分别点燃"黑暗祭坛"、"责罚祭坛"、"死亡祭坛"、"罪恶祭坛"的火把，那么顺序是什么？另外，PS2的金手指可以用来观赏游戏CG吗？　**（安徽蚌埠 顾晨龙）**

四个祭坛的位置分别位于：左上，责罚祭坛；右上，黑暗祭坛；左下，死亡祭坛；右下，罪恶祭坛。分别走到每个祭坛前，按R2键可以得到顺序提示。之后按照黑暗祭坛→责罚祭坛–>罪恶祭坛–>死亡祭坛的顺序点燃即可。2、你可以用金手指改出游戏中的全部CG动画进行欣赏。



↑"传说"系列是很优秀的RPG游戏，2代的中文港版强烈推荐给RPG迷们。

Q 我最近得到老爸的"通融"，打算过一阵就去买PS2，但我对此一点不通，故有几个问题要请教：1、现在最新型的PS2的型号是什么？价位如何？2、PS2的光头如果只用来玩游戏（Z版少，D版多），大概可以用多长时间。3、为什么我的同学买一台PS2要两千多，而爸爸的同事只要一千五左右？　**（天津 13/108）**

PS2最新的型号是5万系列，你可以在50001、50006以及50007之间选择，价格大概在1500左右；行货PS2虽然价格贵一点，要1988，但是售后服务什么的都有保障。光头的使用寿命不好推断，有人玩了两三年光头都没事，也有人买了不到俩月光头就挂掉的。关键在于玩家是否爱护光头，如果爱护得好的话还是能够撑很久的。你同学买的应该是50000BB网络套件同捆版，所以价格会贵上许多。

PS2打机卡碟拯救大法

相信玩D版的PS2玩家都有过打机时画面突然静止不动，背景音乐老是小段重复（多为1-2秒）无法继续游戏的情况吧？想一想，若是打某一超高难度游戏，历经千辛万苦终于见到BOSS就差一下就能通关时出现这种情况，那个痛苦啊！此时大多玩家都会按下复位键，之前所有的努力…惨…其实，你只要按下出仓键即可，游戏会正常进行下去，只是没有背景音乐而已，但总比重来要强吧！

原理——这是由于系统在游戏开始前就会把所有的资料读入内存中，游戏进行时再读取光碟上的音轨。这样虽然我们按了出仓键，但游戏的资料仍旧暂时保留在PS2的内存中，系统只需重新读取游戏中的音轨即可。　（怀远一中 我爱紫薇）

Q 从现在开始我要存钱去买一台XBOX魔盒，为此有几个小问题请教龙哥：1、我手中有今年第9期的电软，可除了20点之外还有什么应多注意的？2、如果将魔盒经常性地开关机（就是先插上电源用正确的步骤开机，使用了一整天再用正确的方法关机，拨电源）是否会对其有影响？3、在进行游戏前是否需要对其进行一些设置，或者像PS2一样可以直接放盘开始游戏？4、XB大作"分裂细胞"攻略在去年的哪一期（俺没太注意去年的几期电软），基本操作是怎么设定的？最后一问（就是这一问当作玩笑吧！），如果将索利德·双蛇及本质在魔盒上发售，游戏会是个怎样的效果呢？　**（甘肃 于恺）**

1、其实"购机百问XBOX篇"中对于这个问题已经回答得比较详细了——毕竟XBOX和GC不同于PS2，尤其是在我国的销售量很小，JS不会过多地打它们的主意，可见，二流机种也有二流机种的好处啊（笑）。XBOX的话购买港版的比较方便，现在价格大概在1500－1600之间。2、正常开关机的话影响不大，微软的"魔盒"岂是这么容易就会坏掉的？3、一般直接游戏即可；4、XBOX上"分裂细胞"第一作的攻略在去年电软的第1期上，第二作"明日潘多拉"的攻略请见今年电软第10期。合金装备系列的素质都非常之高，不论放在哪个主机上都肯定会热销，不过还是在PS2上会赚得最多。

热线补遗

●**12期热线关于"梦2"的问题：**第九关确实会在帝国军调兵时出现死机现象，除了用选关秘技跳过本关之外，本人还可提供两个解决方法。一、将奇斯脱光，不带兵，配置在地图中央，帝国军调兵时，中央的龙骑士会飞下来将奇斯秒杀，之后故障消除，但通关总结中奇斯会有撤退一次的记录；二、在我方行动时将帝国兵最前排左边的女魔导士干掉，就OK了，只要用投石兵或空间转移魔法就可办到。　**（重庆 卖棺材的杰西卡）**

●**13期热线关于"脱狱潜龙"的问题：**想要达到350磅的重量其实很简单，你只需要把一个敌人放上去即可（真奇怪游戏中的敌人怎么就正好这么重哩？）。另外，那个房间里的敌人是可以反复出现的，所以大家可以放心多试几次。　**（很多热心读者）**

在<<鬼3>>中，雅克的雷闪枪咋拿呢？我已取得了锻冶屋之键，但不知在何处使用。S.O.S！（福建福安 Nick）　从得到"锻冶屋之键"的古物店正门出去后，会出现幻魔，击败幻魔，沿着西瓜店那条路走下去，就会到达锻炼场。用"锻冶屋之键"开门后，会出现妖精宝箱，调查蓝色的地方就能得到雷闪枪。

Q 小弟不才，每期看《电软》可还有许多问题待龙哥耐心解答，救命。1、我的XBOX最近进不了主机菜单画面，错误码为21，游戏还能玩，我拿去让JS看过可他讲搞不定，还非说我装了EVOX（我未装过），后来让我把机子留下来说装个什么软件，我可根本不信JS就决定把机子提回家问《电软》，还有就是机子进入错误码画面后，灯就红绿灯交替闪烁，请问龙哥我该怎么办?2、XBOX装了EVOX类似的东西到底有何必要？3、我的机器看DVD不能，3区的碟读不出来?4、我想做一个专职写攻略的人，不知《电软》对此有何要求？

（甘肃兰州 廉杰）

1、你是不是一不小心点过某一支持live的游戏中的live的选项或是修改过显示设置？如果不想安装evox的话可以这么办：从你朋友那里或上网上找一个原始的XBOX C盘里的所有文件，通过evox的盘启动你的机器（这里并不是安装EVOX，只是通过EVOX的盘启动，使你的机器有一个IP地址能与PC相连），把XB下的C盘文件全部删除，然后把你得到的原始的XBOX C盘文件传到机器里，应该就可以了。进入错误代码画面的话肯定会出现指示灯不同情况下交替闪烁，这个不用担心，如果按照上述方法修复XB的话指示灯自然也就正常了；2、打个比方，就好像为你的PC机装上一个操作系统一样。装上EVOX以后可以更系统化而且更方便地管理XB上的所有第三方的软件及其它相关设置，能最大的发挥你XB的潜能。3、在确定不是你盘的问题后，我推荐你给XB打一个全区的播放补丁，或者安装了EVOX后再装DVD-X这个DVD播放程序，就可以全区播放了。4、如果想给我们写攻略的话，具备丰富的游戏阅历、能对各类游戏快速上手以及优秀的日文水平是基本条件。

Q 你好，我是一个无名小辈我们这里的玩家大多数都是以FC游戏为主。但《电子游戏软件》中关于FC游戏的介绍很少很少，不知是什么原因？

（安徽淮南 董淳）

因为现在游戏市场的主流机种是PS2、XBOX、GC和GBA啊。虽然由于国情所限，我国还有很多玩家没有这些次世代主机，甚至还有不少玩家停留在8位的FC时代。但我们希望把最新最好的游戏咨询带给广大玩家，过过眼瘾也好啊（笑）。当然，以前的一些经典游戏我们也会回顾的，但不会以它们为主，相信大家都能理解吧。

Q 1、我想入手一台GBA，可又不知要花多少钱，现在我共有880块，想请龙哥给我算算帐，买一台GBA和一些必须的产品要花多少钱？2、我手里的钱除了买GBA外，还可以买一盘烧录卡吗？听说很贵，如果能买，希望龙哥给我介绍一些质量好的产品，如果买不了，也希望龙哥给我介绍几款非常耐玩的游戏（最好是ACT的，我可是个ACT的狂热分子。另外，FTG也不错）。我打算一边玩一边凑钱来买烧录卡。3、马上DS和PSP就要出来了，我现在买GBA是不是有点过？会不会玩一段时间就会被前两者取代。

（贵州金沙 绯雨忆云）

GBA的话500大洋就够了，不过要小心翻新机。至于GBA的必备周边，龙哥个人认为有充电电池和充电器即可。三、四百块钱足够你买一款不错的烧录卡了。关于GBA上的ACT杰作，还是有很多的，比如：恶魔城系列、洛克人系列、超级马里奥系列还有瓦里奥等等都非常值得一玩。NDS是兼容GBA游戏的，如果你能够再忍到年底的话，买NDS也不错；至于PSP，价格可能就比较贵了。

Q 最近小弟想购入一台XBOX，所以想问问龙哥XBOX所支持的光盘有哪几种？支不支持CD或VCD？最后想问问PS2游戏《九怨》，说是可以2个人玩，但不知道怎么设定，所以请龙哥一定要帮我解答一下疑问。（浙江湖州 王小辰）

XBOX一般支持CDRW、DVD-R、DVD-RW，部分支持CDR，当然也能读CD，未改的话就不能读VCD。“九怨”可以选择两个主角进行游戏，不过不能两个人同时玩，你还是一个人来体验游戏的恐怖吧，呵呵。

Q 龙哥，恶魔城还会推出新的系列吗？我是恶魔城的忠实FANS。

（恶魔城 贝尔蒙多）

恶魔城的最新作情报目前尚未公布，不过绝对会继续制作下去的。这么受欢迎的游戏厂商不制作续作才是傻子，所以恶魔城FANS们绝对不需要担心。



↑恶魔城去年年底在PS2上的3D化作品，不过老实说游戏素质比较一般。

Q 小弟是一名忠实的发烧级玩家，家中有各大主机，前几天新增PS2 55006一台，原配（不连GT4）1500大元，龙哥认为可值？不过买回以后技师叮嘱如几次读盘不能就代表着机内某部件被烧，不要再开机，否则会烧毁光头，但只要换下一个芯片就能OK，小弟觉得现在简直在玩一个定时炸弹，一不小心随时玩完，请问技师的友情提醒是否属实？此类主机可有安全措施？现在55006放在家中原封未动，等龙哥答案一揭晓，立刻开机。（江苏泰兴 赵鹏飞）

GT限定版的主机55006没有GT？可以这样拆开卖的吗？你说的这属于5万型的烧机问题，前一段时间烧机问题比较严重，不过最近好些了。防止烧机最好的预防办法就是玩Z碟，不过平常注意别玩太久，尤其是要注意主机的温度，游戏碟质量尽量选好一点的，问题还是不大的。

Q 我将会在暑假购入NGC一台，有疑问不少，望龙哥解答：1、NGC有几种版本，哪种比较值得购买？2、NGC会不会也有那种被JS换过光头的机器，请问怎样区别？3、NGC的原装手柄与组装手柄应怎样区别？4、NGC在北京卖多少RMB？用几伏电源？有没有必要去买专用变压器？游戏多少RMB？5、松下版GC是否值得购买，要多少RMB？

（山东 PGY）

市面上常见的是美版的单机GC与日版加GBP的套装，你可以根据自己的需要进行选择；另外“常见”的限定版本有合金装备·双蛇、FFCC、神乐传说以及红色夏亚，不过限定版的主机除非口袋里银子不少或是有特殊收藏癖的玩家就没必要买了。2、GC游戏都是正版碟，光头很少会坏，所以JS基本上不会打它的主意；3、GC的组装手柄比较难以辨别，原装的GC手柄做工非常精细，手感也很棒，C键的黄色很鲜明，各按键弹性适当，Z键的声音很清脆，与其他按键的声音略有区别，螺丝为三叉型。4、日版1400左右，美版950左右，需要另购电源，全新的游戏大概在三、四百左右；5、松下版的GC已经停产了，不推荐购买——收藏除外。

Q 我很早就想给龙哥你写信了，可是又怕龙哥不肯满足我这两个小小的愿望，所以迟迟没有给龙哥你写信，但又一想，我最敬爱的龙哥怎么会是那样的人呢？龙哥在我心目中是一个贤良，别人的愿望他会尽量满足，别人有困难他会尽力去帮的天下绝无仅有的好男人，如果我是女人肯定会第一个追求啊（哈哈哈……不知你的GF看了会不会以为我是同性恋啊）。不说还忘了，龙哥热线是不是必须问问题呀？聊天不行吗？

（河北唐山 杜建桥）

……这个，怎么好像说了半天，你还没有说出自己的两个愿望啊？（汗）“龙哥热线”除了帮大家排忧解难，解决各种在游戏中遇到的问题之外，当然也欢迎大家来信交流了，像朋友一样聊聊天也很好啊。（PS：看完你的“溢美之词”，我自己都吐了……）

Q 我前不久买了根组装的GC分量线，是视频音频在一起的五头线，但是我接在TV上后是黑白的，WHY？我的电视牌子是SONY的，难道是任天堂故意不让分量线在SONY的TV上用吗？

（上海 嘉美尤）

首先，你的电视得对应逐行，某的游戏可能会自动对分量线进行识别，这是会出现选项，应该选左边的“はい”，如果选择右边的话屏幕就有可能变花。另外，如果分量线插反了的话也有可能出现色彩错误，不过很少会出现黑白画面这种情况啊。估计问题多是出在那根分量线本身，建议你换一根试试。至于最后你说的那种可能性，任天堂还不至于这么狠吧？（笑）

Q PS2在国外已经降价到149美元，请问国内的行货的价格什么时候会有所下调呢？大致在什么时候降呢?降价后价格大概会定在多少呢?本人打算入手行货PS2，只是看到PS2国外的降价所以想再等等看国内的行货会不会有所变动。

（南京 周星星-正）

其实国内某些地方的PS2价格已经开始下调了，5万型的主机大概在1450左右——不过只是部分地区而已，并非所有地方都有降价，而且各地的降价幅度也不同。大概在暑假的时候价格就会切实降下来了，考虑到BOSS们也要挣钱，最终价格可能会在1300－1400左右。而行货PS2的价格，官方的意思是暂时不会下调。

包打听 一个好汉三个帮！中国玩家的团结互助精神将在这里得到最真实的体现，希望大家将之POWER MAX!

■PS2版《超时空要塞》用TV版模式后，超时空号会按TV版剧情先升空至宇宙再回地球进行时空移动。但回地球后，时空移动前会有空战，这一战敌人特别多，耐打，好像时间也有限制，我放了几百枚飞弹也无法清除所有敌人，时间一到就GAME OVER。是不是我没抓到什么重点？（费腾）

包回答

●2004年第十二期包打听——据我所知，口袋妖怪·金/银版中是捉不到雪比拉的，只有用水晶版的可以，在打第3个道馆时，去精灵中心休息几次，服务员小姐会送你气球，把它交给做球的老爷爷，一天后去拿球，然后去旁边森林里的神殿（就是一个三角形的木屋），开心地捉雪比拉吧！至于梦幻，是别人传给我的……红/蓝宝石的沙妖乐园的车道有好几条，如果是流沙就用加速车在较远的地方冲上去，如果是一段段的车道就用技巧车，同时按B+↑/↓往上/下跳。（扬州 Hilary）

真352行货中文版是中文配音吗？（苏州 风の伤） 既然是行货游戏，配音当然也是全中文的啦。不然怎么对得起那些多花不少大洋的行货支持者呢？ PS2的博德之门有几个版本，可以1~4人同时游戏、画面和暗黑差不多的那个是版本叫什么？为什么我上网查攻略全是黑暗联盟的？？（福建 KOFBOYZZ） PS2上一共有两款“博得之门”系列，它们的副标题分别位“黑暗联盟”以及“黑暗联盟II”。支持多人游戏的版本是“黑暗联盟II”。



Contents

守护英雄ADVANCE 116
奇幻仙境（Zwei!!） 116
闪电霹雳车 116
续！我们的太阳 116
烈火之炎 117
100发子弹 117
Ribbit King 117
火影忍者2 117
星球大战·前线 118
Far Cry·本能 118
ShellShock：Nam '67 118
太鼓达人6 118
牧场物语·美妙人生 女孩版 .119
格斗之王 NEOWAVE 119

责编/小沛

守护英雄ADVANCE

GBA	厂商：TREASURE		发售日：2004年9月16日
	类型：ACT	价格：5040日元	其他：——



前几期我们介绍的《守护英雄ADVANCE》由于消息有限，所刊登的图片还是最初SS版本的。最近该游戏公布了更多的情报，所以我们这次将要带给大家更为详细的介绍，并且放出最新的游戏画面。

这款由TREASURE会社开发的动作游戏《守护英雄ADVANCE》是GBA原创的作品。故事背景为前作之后的剧情，游戏保留了当初SS版的特色。游戏设有故事、VS、训练三种模式，而故事模式分为四种难度，并且可以2人协力作战，使用的角色通过战斗可以升级，在VS对战模式中更支持最大4人混战。

↓这就是GBA版的战斗画面，比SS丝毫不差。





↑这款游戏的角色相较前作有所增加。

奇幻仙境（Zwei!!）

PS2	厂商：TAITO		发售日：2004年8月
	类型：RPG	价格：7140日元	其他：——

这款游戏原先是由FALCOM制作，首先在PC上发售的。由于这款游戏轻松的游戏方式，可爱的人物造型再加上幽默的故事剧情，使这款作品在PC游戏中很快崭露头角。而现在，这款游戏终于要被TAITO移植到PS2上了！全新的家用机版《奇幻仙境（Zwei!!）》，终于快要和PS2的玩家们见面了。

目前，TAITO与FALCOM发表两公司将进行业务合作，并由TAITO负责将FALCOM 多款 PC游戏作品移植至 PS2 平台发售，他们决定移植的首款游戏即为本次所介绍的《奇幻仙境（Zwei!!）》。但是令人惋惜的是，本游戏先前曾于台湾发行的是PC中文版，而本次经过移植后将只发售日文版！看来中国的玩家想要体会这款可爱风格搞笑剧情RPG的话，就要先学习一下日语了。



闪电霹雳车

GC	厂商：SUNRISE		发售日：2004年7月29日
	类型：SPG	价格：7140日元	其他：——

改编自同名卡通动画名作的《闪电霹雳车 Road To The EVOLUTION(新世纪 GPX Cyber Formula Road To The EVOLUTION)》，继去年率先发行PS2 版之后，NGC 版目前也已确定将于 7 月 29 日发行。相较PS2版而言，NGC版将有多项新增要素。

首先将会支持单机 4 人分割画面对战。并且在登场角色和车辆上也有增加，比如因为有了Vap公司支持，加入了司马诚一郎、AKF-0ν、阿斯拉的姊妹车、尼米西斯以及雷娜等角色与车辆。由原作人物设定久行宏和所创作，未于前作登场的配角们，也将加入游戏的比赛当中。而较先前的作品，本次的NGC版也将增加更多的隐藏赛道。



续！我们的太阳

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2004年7月22日
	类型：RPG	价格：5229日元	其他：——

在游戏卡带中加装太阳光感应器，利用太阳光进行游戏的GBA《我们的太阳》的续作，前不久在美国E3展中陆续发表不少游戏画面，让玩家抢先看到了《续！我们的太阳》中的全新世界。该作承袭了前作的特色，KONAMI在《续！我们的太阳》中，针对吸收太阳光部分做了许多应用强化，登场的武器也增加为60种。加上动作上的改变和丰富以及战略性要素的增加等，应该可以让玩家从中获得更多前所未有的乐趣。

本作的发售日被定在了今年的夏季，看来《续！我们的太阳》是想要借着盛夏明媚的阳光为自己带来明朗的未来！

在阳光下举起你的枪！



←游戏的风格基本还是沿袭前作，这是游戏中的迷宫地图画面。

←在这种阴暗的地方，太阳枪的威力必然大减。

烈火之炎

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004年6月10日
	类型：RPG	价格：5980日元	其他：——

再现漫画剧情 体验全新感受



这款以知名漫画卡通改编而来的，PS2 互动卡通动画型冒险游戏《烈火之炎 FINAL BURNING》。是由日本漫画家安西信行的知名漫画作品《烈火之炎》为蓝本，以原作卡通的最终章“索多玛篇”故事剧情为基础改编而成的。

游戏的战斗场面使用的是指令方式，以大量的动画来表现　而游戏的探险场面中则使用限时输入正确指令的系统，并具备多重剧情分支模式以及对战模式等。

游戏中将有超过20个以上的角色登场，由原卡通动画的声优担当配音的任务，所有角色皆以不输给原作卡通动画的全语音方式演出，游戏中将穿插收录大量的原作卡通影片，并将制作原创的片头卡通动画与片尾曲。在游戏的片尾也将收录　30分钟的原创卡通动画影片，可以说是相当的丰富。

预定于6月10日发售的《烈火之炎 FINAL BURNING》初回限定特典为收录14首乐曲的游戏原声CD，预约特典则为原作者安西信行特别绘制的书签4枚。不知中国的玩家有没有兴趣呢？







↑像这种大魄力的画面在游戏中比比皆是。

100发子弹

XB PS2	厂商：Acclaim	发售日：2004年10月4日
	类型：ACT	价格49.99美元	其他：——

这款游戏改编自同名漫画作品，虽然主题是侦探与犯罪，但无论是漫画原作还是由它改编的这部游戏作品，其中都充满了诙谐幽默的剧情。这款游戏比较忠实地再现了漫画中的情节和人物的刻画。游戏故事随着神秘的Graves探员的非凡经历而展开。

在游戏一开始，你可以扮演寇·伯恩斯和斯诺·佛尔斯这两个人，他们一个是喜欢这部漫画的人都熟悉的主角和为了游戏原创剧情而新增的女性角色。在游戏中你将会轮流操纵这两名角色，但不是随意切换，而是按照故事的发展和深入来进行变化。



↑虽然这款游戏的画面似乎有些随意，但是游戏的场景还是做得很漂亮。

关于侦探和犯罪的故事

去向一个曾犯过罪行的人复仇

↓举着双枪的姿势倒是很酷！不过看他的脸怎么都不像是个沉稳的家伙。





↑歹徒持枪抢劫？真是令人头痛的家伙，不知道主角怎么对付他呢？

Ribbit King

GC PS2	厂商：Bandai	发售日：2004年6月8日
	类型：SPG	价格：19.99美元	其他：——





将传统的运动赋予了新奇的内容与乐趣

你可能从未想过用青蛙来代替高尔夫球，但这并不会影响Bandai在GameCube和PlayStation 2上发售Ribbit King。

为了拯救因能源紧缺而濒临毁灭的星球，大眼Scooter必须赢得"Super Ribbinite"比赛。因此，为了拯救自己的家园，他必须掌握"frolf"运动。"frolf"除了有点像高尔夫球外，没有什么更好的描述。你要击打的不是球，而是青蛙或者其它的动物．比赛分20节，分别设在5个不同的世界。在比赛途中你会遇上各类角色，道具和障碍。另外，除了单纯的竞技比赛外，还有一个故事模式。你也可以同时和最多四人进行对战。

想体验这款前所未有的体育游戏吗？它已经来了，拿起球杆准备打青蛙的屁股吧！



↑看样子也是头自负的小牛。还没打就这么高兴。



↑游戏中有着各种诡异的技术，这就是其中之一。



↑把球打到山坡上了！看来是偏离了方向。

火影忍者2

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2004年秋预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



BANDAI终于公布了专为PS2开发的最新作《火影忍者 2》了，这是其在PS2主机上发布的该系列第2部作品，随着同名漫画的大受欢迎，BANDAI也瞅准了其在游戏市场的潜力，因此最近频繁在掌机和家用机上推出这款作品。目前这款游戏预定于今年秋季发售。

这款《火影忍者》的新作，将一样由Cyber Connect 2开发，BANDAI 发行，延续前作的漫画格斗类风格，并将加入更多的忍术与新角色，而各角色的动作与演出都将有所强化，故事上既有忠实于原作的叙事部分，也会加入一些原创的要素，绝对是兼顾了怀旧与创新这两点。同时，在画面的表现上，BANDAI也宣称将会比前作有很大的提高，特别是绘画风格将以独特的“漫画火影忍者着色法”更充分地发挥原作的魅力。

喜欢这部漫画的玩家，一定能够从这款游戏中体会到如同漫画一般令人心驰神往的感觉。让我们一起期待今秋该作的发表吧。



→本作对于忍术画面的表现采用了卡通的手法，可谓是魄力十足。

借助漫画强势再度粉墨登场





星球大战·前线

PS2 XB	厂商：Lucas	发售日：2004年9月21日
	类型：ACT	价格：49.99美元	其他：——

本作是由LucasArts和Pandemic共同开发的跨平台游戏。星球大战系列一向借助其电影的非凡号召力，在游戏界中也是叱咤风云，虽然其销量永远无法使其挤入一线大作，但是其宏大的游戏场景却是别的游戏无法比拟的。

本作的游戏剧情是基于星战三部曲的前篇。在游戏中你可以扮演的角色空前的丰富，有反叛者、帝国军、共和国的克隆军队或者分裂主义者等等。这些角色在造型和能力的设计上都十分的独到，绝对让你欲罢不能。扮演各富特色的角色，驰骋于充满气幻色彩的战场，让我们一起期待这款游戏的降临吧。

游戏中的角色都曾在电影中出现，喜欢“星战”的朋友应该认识这个细长的家伙吧。

星战中最经典的武器——光剑！







←游戏中不乏这种超现实的交通工具。

Far Cry·本能

XB	厂商：UBI	发售日：2004年10月4日
	类型：FPS	价格：未定	其他：——

将PC版游戏进行了大幅的强化和改进！



FARCRY是UBI公司为PC上所做的一款第一人称射击游戏大作，在PC上大受玩家欢迎。这次为XBOX专门制作的全新作“Far Cry·本能”于今年E3展上就已经公布了最新情报。下面我们就一起来看看本作有哪些新增要素吧。

本作将以PC版的作品为基础，除了原来宽阔的舞台与特色鲜明的关卡之外，游戏还会新增不少独有的剧情。另外还有两款全新的交通工具登场：喷射式雪橇(JET SKI)与全地形汽车(ATV)。前者允许玩家一边高速行驶一边展开攻击；后者则允许玩家驾车穿梭于多种地形。尽管目前所知情报有限，但可以肯定是一款不错的游戏。

↓主角乘坐的就是游戏中新增的全地形车，即使在密林中也能行驶自如。





↑要小心岗楼上的敌人哨兵，尽量避免被发现——干掉他也是一个不错的选择。

ShellShock：Nam '67

PS2	厂商：EIDOS	发售日：2004年6月29日
	类型：ACT	价格：49.99美元	其他：——



画面真实、纪录新闻影片式的画面效果，在这款游戏中你将体验最血腥的战争！游戏一开始你将选择扮演三名刚到越南的美国士兵之一，而此时的1967年，越战正酣，你面临的将是一场恶战！紧接着你将和一队由人工智能控制的美国大兵一起投入战斗，在战斗中互相信任帮助。

游戏中，玩家随身只能携带一样重型武器，一两样轻型武器和一些手榴弹。游戏中的所有武器都是仿照当时的真实武器而制作的。如M14（装上瞄准镜后可狙击），破裂手榴弹等等。击倒敌人后，你也可以捡起他的武器。由于你只能带一样重型武器，所以在武器的取舍上要多加注意。

这款游戏大力描画了暴力场面，如果射中敌人部位合适的话，就会出现爆头、碎肢等特效！

一位美国士兵所经历的最血腥的战争



↑游戏充斥着血腥场面！

太鼓达人6

ARC	厂商：NAMCO	发售日：2004年7月预定
	类型：音乐	价格：未定	其他：——



继先前正式发表PS2版《太鼓达人4》将于7月22日推出之后，NAMCO现在又公布了大型电玩版《太鼓达人6》亦将于今年7月正式推出。

在日本大受欢迎的《太鼓达人》系列作品，依靠其浓厚的日式音乐风格和新颖的游戏方式，在游戏界享有很高的声誉。就连国内的许多玩家也对这款游戏给与了很高的评价。在PS2版大受成功之后，该系列最新作又将重归起点，回到大型电玩平台。本次的大型电玩版《太鼓达人6》，依照惯例将添增多首新曲，类型包括日本流行歌曲、卡通动画歌曲、NAMCO游戏与原创乐曲、古典乐与民谣等等，其中较引人注目的有目前在日本当红的中国音乐团体“女子十二乐坊”的作品“自由”，以及以超级机器人热血主题曲风格异军突起的日本拆屋公司“日本BREAK工业”的社歌，音乐类型相当的丰富。



↑融合了众多最新音乐原素的本作必将有新的突破。

传统音乐游戏 新创汇融朝今

牧场物语·美妙人生 女孩版

GC	厂商：Victor Interactive Software	发售日：2004年7月8日发售预定
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

去年NGC上推出的《牧场物语·美妙人生》受到了不少玩家的好评，游戏销量也相当不错，如今面向女性玩家的《牧场物语·美妙人生 女孩版》也终于正式公布了，该作将于今年7月8日发售。



《牧场物语》系列最大的特点就是其幽静的牧场生活，玩家可以在该作中体验远离都市的牧场生活，感受丰收的喜悦，同时欣赏迷人的田园风光。该系列推出后大受欢迎，从儿童到中年人喜欢该系列的玩家不计其数。新作《牧场物语·美妙人生 女孩版》采用了之前男孩版的游戏引擎，主角换成了女生。除此之外还追加了新的牧场设施，增加了新的游戏内容，当然，与GBA上女孩版的“牧场物语”一样，本作的游戏目标也与男孩版有所不同。例如恋爱的对象当然成了男性，玩家有三个结婚对象候选人。另外室内装修的内容更加丰富，追加了镜子等女孩子的必备品。在牧场经营方面也增加了牛的成长和挤奶的时间期限，牛的培育速度变得更快。本作共分为六章内容，每章的时间期限为一年。

享受田园生活乐趣



←牧场物语一向是以清新的画面和轻松的游戏方式而著称的。看着这幅宜人的美景，相信任谁都会被这美妙的大自然所吸引。



→游戏中的剧情依旧非常丰富，但不知道女孩版的这款作品中的事件是否还是像前作中一样，或者针对女性玩家作了调整呢？

“牧场物语”系列在我国也很受玩家们的欢迎。之前在GBA上发行过的女孩篇人气就很高，相信本作的发售会吸引更多的女性玩家吧？







专为女性玩家而生

格斗之王 NEOWAVE

ARC	厂商：SNK Playmore	发售日：2004年夏预定
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

传统经典格斗游戏重现江湖

格斗之王的2D最新作《格斗之王 NEOWAVE》在4月9日起，于大阪京桥地区的 Shato EX 游乐场进行了对外测试，看来正式推出这款游戏应该很快了。

《格斗之王 NEOWAVE》的画面仍旧是传统的2D图像，对战方式也仍旧采用三对三，这与《格斗之王 极限冲击》相比，似乎是太守旧了一些，也许SNK是想顾及那些钟情于怀旧的玩家吧。可是就目前公布的情况来看，本作包含的36名角色中，鲜有新人物登场，这不能不让人觉得遗憾，而且攻击的整体感觉类似2002，看来格斗之王这是缺乏创新了。

这次的游戏中将有 SC、GB 与 Max2 三种战斗模式可以选择。而这代的操作除了继承《格斗之王》传统的四按钮之外，还增加了第五个按钮，新增的按钮是用来发动本作新增的能力“Heat Mode”，Heat Mode 的特性为发动后攻击力上升但体力会逐渐消耗，当遭受到一定数量的攻击或者是过了一定时间之后就会自动解除。

至于游戏中的格斗系统分为三种，分别是“超级取消系统”、“防御崩坏系统”与“MAX2系统”，主要是针对把敌手击飞、防御取消与超必杀技使用时机的不同设定。在游戏中登场人物将收录共计12支队伍、36位登场人物(隐藏人物排除在外)，已知人物整理如下：

日本队：草雉京、二阶堂红丸、大门五郎
96队：八神庵、麦卓、薇丝
97队：比利、玛莉、山崎龙二
98队：七枷社、克里斯、夏尔米
99队：薇普、K、MAXIMA
韩国队：JHUN、CHOI、CHANG
龙虎队：阪崎良、罗伯特、阪崎琢磨





女性格斗家：金、不知火舞、阪崎百合
怒队：雷欧娜、克拉克、拉鲁夫
恶狼队：特瑞、安迪、东丈
超能力队：雅典娜、椎拳崇、镇元斋
混合队：矢吹真吾、KULA、草雉柴舟



NOTE 记事BOX

小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：小沛

让我们一起分享编辑部里的故事



明人带着一帮COSPLAY达人在本期电击中继续犯弱，于是小沛我……

小沛模仿秀



马里奥



珀涅罗



绯花



装得太累，歇一会儿，

6月1日

飞月：今天是儿童节，是的，我很清楚的知道这一点。因为从早上起来，飞月就收到无数条祝偶节日快乐的短信-_-b 唉，感觉自己越活越回去了。也好，童心永存。

北斗：下午在制作本期科普的"PS2全型号回顾"时，动心部的小狼看到了文中30000RLY的图片叫道："这不是我刚买的那款PS2吗？"想不到小狼竟然有这种全球限量才两万套的珍贵主机，看来得去狼窝瞻仰瞻仰了。

大象：带着明人他们一伙拍摄日文地狱，越来越觉得眼前几个人京味太浓了。不由得想起最近网络风起"电击收藏"京骗味日渐嚣长的云烟，不由得担心那些从心里讨厌京味文化的读者会不分青红皂白将电击封杀。但电软凝聚的确实就是京味文化，要特色，就难免有个色……明人："大象梦啥呢？梦龙都化得流到身上啦！#$#$%@#%'"

小沛：儿童节是大人们的节日！现在我坚信这一点！晚上去饭馆吃饭，发现全是大人们占满了座位，接连走了好几家都是如此，于是我不禁感叹道："儿童节的孩子们到哪里去了？"最可悲的是，我在当天被迫以过节为名义，竟送了一份礼物给一位已经21岁的欧巴桑！她就是——（我不敢说!!）

6月3日

雪人：终于迎来了难得的休息，被飞月拖去对战格斗游戏。在多次"假装"失利后终于奈不住性子用一颗招赢了她一局，结果还没来得及得意就惨遭她场外的真人PK，被一脚踢飞。5555，世界上最可怕的动物果然是……

飞月：雪人整天都在为爆走山地车、铁拳、真人PK中输给我的事而耿耿于怀，哼哼，不过我也还在沉醉在胜利的喜悦中哦。

6月6日

北斗：明天就是高考的大日子了，为此特地打电话回家给老妹鼓鼓劲，结果却被追讨曾经允诺过却一直没有送给她的"灌篮高手"全套漫画，真是残念…在此，北斗也祝参加高考的读者朋友们取得理想的成绩！

飞月：真的是夏天了。编辑部两台空调同时运转，还是照样闷热。每天一到下午2点，强烈的阳光照在显示屏上，什么也看不见，真是想不休息都不行。再一抬头，发现靠窗而坐的雪人早已经化了……

大象：这个周末过的真是有太多遗憾，首先是家里小区的饭馆停业装修，晚饭必须自己动手了；其次NBA总决赛这两天竟然是休战，要到周一才能开打，东西半球时差关系的弊病，这次又让我咬牙切齿了一回。

6月8日

小沛：小沛一到了夏天就会开始发福，这几天正为这件事发愁呢。谁知道，最近刚好日本几个大相扑来中国公演，看了他们的身材后，我才略微地找到了一些安慰。看着这些动辄二、三百斤的胖子，觉得自己简直是个难民！

大象：最近的大象是GBA《马里奥对大金刚》的FANS。今晚加班，11点才到家。洗漱完毕后，不到11点半，突想如厕，正好用GBA打发时间。在一遍遍嘟囔着"打完这小关就上床睡觉"中，不知不觉穿了整个第五大关。如释重负地来到亲密的床上，撇了一眼闹钟——凌晨1点40分——自己手竟然这么潮？明天八成要迟到了……

6月9日

飞月：奥运的火炬降临北京，这应该是本月的头号大事吧？不知道2008年，飞月能否亲自坐在赛场里观看奥运比赛呢？

北斗：似乎最近运动量大大减少了，为了锻炼身体，今天开始每天做一百下俯卧撑：一，二，三……好累啊，算了，今天先俯卧，明天再撑吧！

6月11日

雪人：北京的夏天真的是很热啊，要不是有随身冰箱保护加及时吃冰激凌补充的话，俺可能早就融化了啊。可是小月就没那么幸运了，她因为防暑不当不小心就生了病，还好问题不大哦。在这里提醒大家，防暑降温也要得法啊！

小沛：这个月对于参加高考的考生们是黑色的，对于我同样也是！因为实在是有太多的人在这个月过生日了！我没钱了！！

大象：今天我肯定，自己最讨厌的动物，是"雄"。（本格言属纯内部交流）

风林：这期忙得有点晕头转向，希望我们的努力能够再次得到大家的肯定。比较庆幸的是编辑部里有两部空调，这样才让编辑们能够在烈日下舒服的活着。虽然今年北京号召节电，但若只开一部的话，在几多人的屋子里，丝毫起不到降温的作用。如果按人头算的话，其实编辑部算是相当节省资源的。打算在编辑部里来个耐热的比赛，看谁先喊热，就让他请消夜！

ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11－3505／TP

电子游戏软件 Vol.138

地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
广告经营许可证：京西工商广字0055号
零售价9.8元